escuelita para boomers

Pautas para un proyecto de educación invertida sobre salud mental y justicia ecosocial en Vallecas (ES) y San Siro (IT)

ESCUELITA PARA BOOMERS.
Pautas para un proyecto de educación invertida sobre salud mental y justicia ecosocial en Vallecas (ES) y San Siro (IT)

TEXTOS (POR ORDEN DE APARICIÓN)
Hamaca, Locus* (Ana CSC y Francesca Alessandro), Kinlab/Landscape Coreography (Emanuele Braga, Zineb Massini), Pablo Martínez, Clara López, Lucía Egaña, Desmusea, Gad Yola, Milagros Valerio

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Diego Calvo Cubero

TRADUCCIÓN DE TEXTOS
Nicole Copello

Resultado del proyecto Z Academy for Boomers, fruto de la colaboración entre Hamaca y Kinlab/Landcape Coreography.

Edición: diciembre 2024

IMÁGENES
Fotografías de proceso, collages de imágenes recicladas y encontradas, frames de vídeos del catálogo Hamaca

COORDINACIÓN Y EDICIÓN
Hamaca

IMAGEN DE PORTADA
Diego Calvo Cubero

HAMACA PUBLICACIONES
Los proyectos de investigación de HAMACA promueven instancias de pensamiento en torno al vídeo experimental desde múltiples áreas del conocimiento, metodologías y aproximaciones a través de vínculos con investigadorxs, grupos de estudios, instituciones y universidades. HAMACA coordina, apoya y participa en encuentros, procesos de indagación, programas de formación, creación de recursos de divulgación, así como en todas las formas de trabajo que resultan de interés para la investigación, sus artífices y la difusión de conocimientos compilados. Gracias a la financiación pública y a acuerdos institucionales, HAMACA también impulsa convocatorias de apoyo a la investigación.

Con el ánimo de continuar expandiendo y afectando el pensamiento en torno a la imagen en movimiento, en 2023 se inauguró HAMACA Publicaciones, una serie de ediciones digitales que recogen los trabajos de escritura resultado de las diversas convocatorias impulsadas desde 2022. Así, cada convocatoria de investigación vinculada a procesos de escritura podrá socializar sus indagaciones a través de documentos libremente descargables y transferibles.

FINANCIADO POR
Unión Europea, programa Erasmus+

CON LA COLABORACIÓN DE
Ajuntament de Barcelona
Generalitat de Catalunya
Ministerio de Cultura

Hangar apoya a Hamaca a través de acoger la sede de la asociación como residencia de larga duración desde 2006.

Esta obra está bajo licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional

HAMACA. Plataforma de audiovisual experimental

hamacaonline.net

HAMACA
plataforma de audiovisual experimental

landscape choreography

Cofinanciado por la Unión Europea

jajaja
ja ja jajajajaja

ÍNDICE

(pág. 7) Introducción

Capítulo 1. Trabajo en el aula con adolescentes

(pág. 11) Este tarot es una escuelita para boomers. A cargo de Locus*

(pág. 35) El tarot. Instrucciones de uso

(pág. 36) *Futuro era ora!* #3. Una conversación entre KinLab, Locus* y Hamaca

Capítulo 2. Trabajo en los talleres con educadoras/adultes

(pág. 45) Este tarot es una escuelita para boomers. A cargo de Locus* [continuación]

(pág. 48) Sesión 1: Ficciones especulativas, imágenes azarosas, montajes dialécticos. Un tarot para este fin del mundo.
Pablo Martínez

(pág. 52) Sesión 2: Andando, que vienen dando.
Clara López (Mesa Camilla)

(pág. 56) Sesión 3: Cuando el río suena es porque piedras trae.
Lucía Egaña Rojas

(pág. 60) Sesión 4: Navegar el virus
Desmusea (Clara Harguindey y Daniel Pecharromán)

(pág. 64) Sesión 5: Seguridad/Glimmer
Gad Yola

(pág. 68) Sesión 6: Contrahechizos para hackear el virus: Archivos locos para imaginar futuros sensibles
Milagros Valerio Tello

(pág. 75) Conclusiones

(pág. 78) Poema del corpo esausto/
Poema del cuerpo exhausto

(pág. 82) Autoras

Anexos

(pág. 85) El tarot. Bajara recortable

(pág. 95) Cómo construir un refugio.
Un manual de uso

(pág. 102) English texts

Hamaca reivindica las prácticas audiovisuales contemporáneas y sus potencialidades como herramienta de transformación social y desarrollo cultural. Con esta finalidad da a conocer tanto producciones históricas como actuales del ámbito de la vídeo de creación y del cine experimental, desarrollando una mirada crítica hacia las producciones hegemónicas y explorando los diversos géneros del audiovisual (documental, vídeo ensayo, animación, vídeo arte, etc.). Los programas de aprendizaje y socialización del archivo imbrican la imagen en movimiento con fenómenos del presente, con el fin de complejizar y antender el mundo que nos rodea, despertar la mirada crítica y poner en juego la imaginación colectiva.

La Escuelita para Boomers es un proyecto pedagógico que busca transformar las formas cotidianas de aprendizaje mediante talleres comunitarios que combinan educación artística y otras disciplinas. El objetivo es comprender cómo los jóvenes enfrentan la crisis ecosocial y cómo podemos acompañarles de formas más conscientes.

La Escuelita para Boomers invierte generacionalmente los roles de la educación tradicional. Aquí les jóvenes son quienes definen los contenidos y metodologías que cursarán les adultes; es decir, ellxs diseñan el programa académico. Por eso, la escuelita se estructura en dos etapas:

1. Un grupo de adolescentes voluntarixs, acompañadxs por un equipo de mediación, diseñan un programa escolar para adultxs.

2. Adultxs educadores, familiares y responsables de cuidar y acompañar a jóvenes cursan el programa escolar diseñado por les adolescentes.

En la primera edición, celebrada durante 2024, adolescentes de Puente de Vallecas (Madrid) y San Siro (Milán) han elaborado un programa para adultxs, empleando arte y cultura para analizar y abordar problemas actuales. En Puente de Vallecas el proyecto ha contado con la mediación de Locus*, un equipo que explora la relación entre cultura y salud mental, defendiendo los derechos culturales de quienes conviven con sufrimiento psíquico. El nodo de San Siro ha trabajado desde la producción audiovisual y performativa, dinamizado por las artistas e investigadoras vinculadas a al laboratorio de creación KinLab en procesos de activación cultural urbana, tecnologías digitales aplicadas al impacto social y metodologías enraizadas en la narración. Todo ello, con el fin de cuestionar definiciones aprehendidas sobre el colapso, la crisis climática y el porvernir, apoyando procesos generativos de autodeterminación.

Con adolescentes de institutos público de ambos barrios, Locus* y Kin han utilizado herramientas mágicas, artísticas y audiovisuales para reflexionar sobre temas como «el fin del mundo», estimulando el pensamiento crítico y creativo. En las primeras sesiones, sucedidas durante la primera etapa del proyecto, les adolescentes han reflexionado sobre la crisis ecosocial y su impacto en la salud mental. En Vallecas, han utilizado principalmente dos métodos:

Visionado de vídeos experimentales del archivo Hamaca para generar debates sobre temas como el fin del mundo, el dolor y la seguridad.

Creación de cartas de tarot mediante collage para plasmar sus ideas y emociones.

El resultado es un tarot educativo, una herramienta diseñada para que les adultes experimenten, comprendan y resignifiquen las preocupaciones, intereses y sueños de les adolescentes, fomentando una conexión más profunda con sus realidades y desafíos.

Asimismo, en San Siro, la actividad ha orbitado sobre tres ejes de acción –gobernanza, laboratorio de arte y concienciación climática– mediante:

Constitución de una asamblea en la que poner en común opiniones y codiseñar el currículum de la escuelita.

Talleres centrados en la intersección entre el cambio climático y la justicia social.

Actividades de creación en escritura, escultura y diseño digital.

Todo ello ha derivado en la construcción colectiva de un refugio climático, un simulador de escenarios en el que los *boomers* experimentan los diversos futuros que el grupo de adolescentes está imaginando y defiendendo. El dispositivo es resultado de conversaciones, la activación de prácticas artísticas en clase, la creación de imágenes, e incluso de un guión y una película, bajo el lema *el futuro es ahora*.

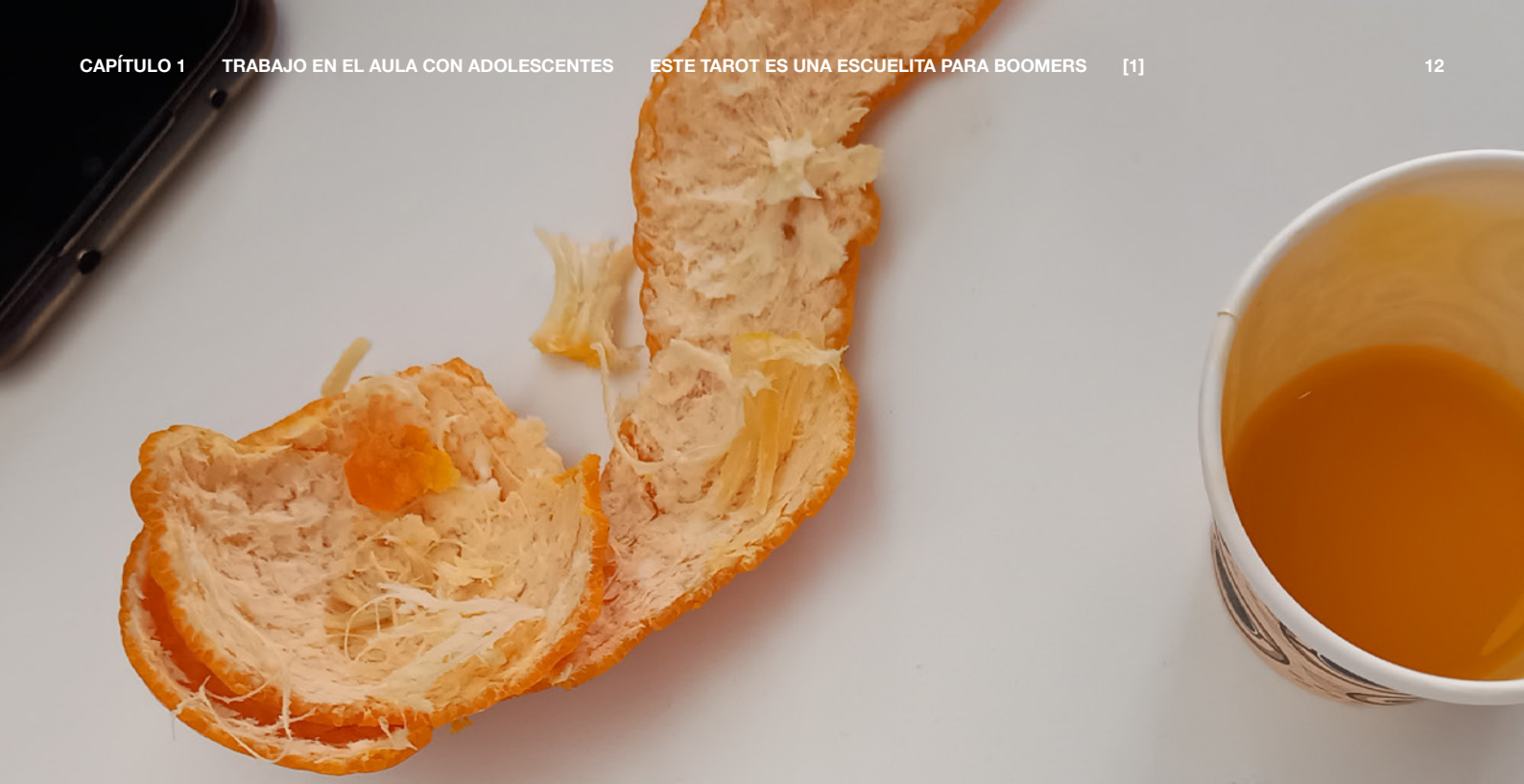
Esta publicación relata la Escuelita para Boomers y ofrece herramientas metodológicas –desarrolladas en el trabajo con adolescentes, los programas escolares al que han dado lugar y los dispositivos del Tarot y el Refugio diseñado por les participantes– para su activación en contextos futuros.

Capítulo 1
Trabajo en el aula con adolescentes

Este tarot es una escuelita para boomers

A cargo de Locus*

Este recurso de aprendizaje forma parte de Escuelita para Boomers, un proyecto educativo en España e Italia dirigido a adultes que viven, trabajan o cuidan a adolescentes. Busca transformar las formas tradicionales de aprendizaje mediante talleres comunitarios que combinan educación artística y otras disciplinas. El objetivo es comprender cómo los jóvenes enfrentan la crisis ecosocial. Adolescentes de Puente de Vallecas (Madrid) y San Siro (Milán) diseñan un programa para adultes, empleando arte y cultura para analizar y abordar problemas actuales.



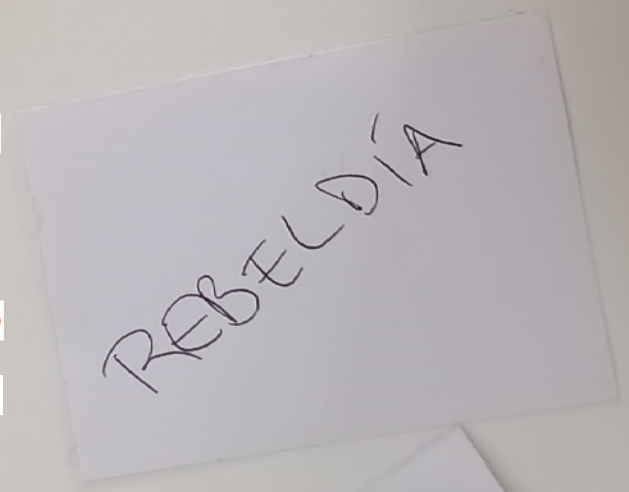
En Puente de Vallecas, el proyecto cuenta con la mediación de Locus*, un equipo que explora la relación entre cultura y salud mental, defendiendo los derechos culturales de quienes conviven con sufrimiento psíquico. Con adolescentes de un instituto público del barrio, utilizan herramientas mágicas, artísticas y audiovisuales para reflexionar sobre temas como el “fin del mundo”, estimulando el pensamiento crítico y creativo. Esto contribuye a la creación de un programa educativo innovador para adultes.

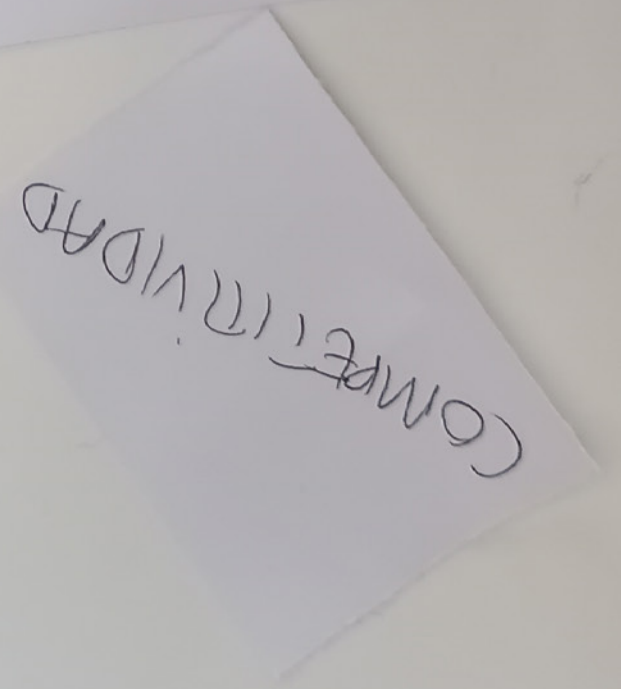
En las primeras 12 sesiones, sucedidas durante la primera etapa del proyecto, les adolescentes han reflexionado sobre la crisis ecosocial y su impacto en la salud mental. Han utilizado principalmente dos métodos:

↳ Visionado de vídeos experimentales del archivo Hamaca para generar debates sobre temas como el fin del mundo, el dolor y la seguridad.

↳ Creación de cartas de tarot mediante collage para plasmar sus ideas y emociones.

El resultado es un *tarot educativo*, una herramienta diseñada para que les adultes experimenten, comprendan y resignifiquen las preocupaciones, intereses y sueños de les adolescentes, fomentando una conexión más profunda con sus realidades y desafíos.





ANTES DE EMPEZAR: ¿Por qué hablar de «crisis ecosocial» en vez de «cambio climático»? ¿Por qué hablar de «locura» o «salud mental comunitaria» en vez de «salud mental»? ¿Por qué hablar de «cultura comunitaria» en vez de «arte» o «cultura»? ¿Cómo poner en relación los tres anteriores, y cómo explicárselo a adolescentes?

En un contexto educativo tradicional, les adolescentes rara vez se enfrentan a terminologías y enfoques que cuestionen el *statu quo*. En lugar de fomentar una conciencia crítica, los programas educativos al uso tienden a reproducir las estructuras existentes, sin invitar a reflexionar sobre las causas y consecuencias de las desigualdades globales o locales.

El uso de una terminología concreta otorga herramientas conceptuales precisas que se convierten en guías para situarnos e interpretar una realidad compleja. Por esta razón, es crucial hacer un ejercicio de contranarrativa y mediación cultural, escogiendo términos como «crisis ecosocial», «salud mental comunitaria» o «cultura comunitaria» que invitan a no pensar estas cuestiones desde lo individual, sino a poner el foco sobre cómo nuestras acciones y estructuras sociales impactan al conjunto y viceversa. De esta forma, fomentamos nuevas formas de aprendizaje que conectan lo global a lo local y ayudamos a los adolescentes a entender mejor el mundo, cuestionar las narrativas dominantes y buscar soluciones innovadoras a los desafíos más urgentes de nuestro tiempo.

Crisis ecosocial

El término «crisis ecosocial» no solo describe el deterioro ambiental, sino también las desigualdades sociales que lo acompañan. No es un fenómeno natural, sino el resultado de decisiones de empresas y gobiernos: el 10% de las mayores empresas y países son responsables del 70% de las emisiones globales de gases de efecto invernadero. Mientras tanto, las comunidades más pobres, que apenas contribuyen al problema, son las que más sufren las consecuencias. Este concepto invita a reflexionar sobre justicia climática y la necesidad de cambiar estructuras que perpetúan estas desigualdades para proteger tanto a las personas como al planeta.

Cultura comunitaria

La «cultura comunitaria» rompe con la visión elitista del arte. Más allá de museos o teatros, la cultura nace de las experiencias cotidianas y colectivas. Sin embargo, más del 30% de la población en países europeos no accede a actividades culturales como teatros o museos debido a barreras económicas, educativas o sociales. Además, en algunas ciudades, más del 80% del presupuesto cultural se destina a grandes instituciones, dejando a las iniciativas comunitarias con menos del 5%. Esto refuerza la necesidad de un enfoque más inclusivo que acerque la cultura a los espacios cotidianos. La cultura comunitaria es un puente entre contextos en crisis y soluciones innovadoras, una herramienta para transformar realidades, dar voz a las comunidades y abordar desafíos como la crisis ecosocial o la salud mental desde la creatividad colectiva. En un contexto donde la programación educativa reglada elimina progresivamente la reflexión y la creatividad de sus planes de estudio, la cultura comunitaria emerge como un espacio esencial para despertar y cultivar estas capacidades para confrontar los retos sociales de nuestro tiempo.

Salud mental comunitaria, locura

Hablar de «salud mental comunitaria» o incluso de «locura» visibiliza que el malestar no es sólo individual, sino colectivo. Nuestro código postal influye más en nuestra salud que nuestro código genético: por ejemplo, vivir en el barrio más vulnerabilizado de Madrid –Puente de Vallecas– puede reducir la esperanza de vida en hasta 10 años en comparación con los barrios más ricos. Reconocer el *derecho a la locura* y colectivizar el malestar permite cuestionar prejuicios, entender el sufrimiento como parte de la diversidad humana y generar redes de apoyo comunitarias que mejoren las condiciones de vida en los lugares más desfavorecidos.

3 ESTRATEGIAS CLAVE DE MEDIACIÓN CULTURAL

(1) Archivo de Hamaca: el cine como oráculo

La estrategia *El cine como oráculo* utiliza el cine no solo como entretenimiento, sino como una herramienta de reflexión y diálogo sobre temas emocionales y sociales. En este enfoque, el cine actúa como un oráculo, respondiendo a las inquietudes y emociones de los adolescentes, quienes, a través de su mirada fresca y cuestionadora, se convierten en los guías que interpretan las piezas audiovisuales. Así, los jóvenes asumen roles activos: no solo son público, sino también archivistas, curadores y creadores, participando en el ciclo completo de la obra, desde su descubrimiento hasta su reinterpretación.

Una parte clave de este proceso es el uso de cortometrajes del archivo Hamaca. Estas piezas, seleccionadas por su capacidad de detonar reflexiones colectivas, permiten a los jóvenes empezar a trabajar de forma conjunta en torno a conceptos concretos relacionados con la crisis ecosocial y el sufrimiento psíquico, estimulando el intercambio de ideas y la construcción compartida de significado. Al hacerlo, los adolescentes no solo desarrollan una mayor comprensión del cine, sino que transforman el instituto en un centro cultural expandido donde se desdibujan las fronteras tradicionales entre la escuela y el arte.

Este enfoque les permite fortalecer un sentido de pertenencia al proyecto: los jóvenes dejan de ser simples estudiantes pasivos, sino que se proyectan como agentes de cambio en el mundo del arte y la cultura. Un ejemplo concreto de esta transformación fue su participación en la convocatoria anual de Hamaca, donde presentaron sus propias piezas, validando su creatividad y mostrando que sus obras podían estar a la par de otros creadores experimentales. Este gesto ayudó a fortalecer tanto su autoestima como los lazos entre los participantes.

En la selección de piezas del archivo, en lugar de centrarnos en producciones más largas o populares, se da visibilidad a piezas de corta duración, a menudo relegadas o consideradas menos relevantes para su exhibición o como parte de la trayectoria de sus autorxs. Este enfoque rescata obras más olvidadas, aprovechando su capacidad para condensar ideas en pocos minutos y respondiendo a los hábitos de consumo audiovisual actuales, que favorecen fragmentos más breves debido a la saturación de estímulos y el déficit de atención.

https://www.hamacaonline.net/titles/

HAMACA
plataforma de audiovisual experimental

(2) Collage: el arte como alquimia

Si comparamos la baraja de tarot con un programa educativo, los grupos de cartas serían las asignaturas, y cada carta, un tema específico. Para crear el tarot, Locus* ha propuesto la técnica artística del collage, que nos invita a *pensar con las manos*, a explorar nuestras emociones y darles forma a través de la composición de una obra plástica. Se trata de unir fragmentos de imágenes, textos y otros elementos de diversas fuentes. Así, la creación individual de una carta y la elaboración colectiva de la baraja del tarot se convierten en un ejercicio de autoafirmación, donde lo mágico y lo creativo se entrelazan. El collage se convierte en una herramienta para visualizar, transitar y canalizar nuestra convivencia con la locura o el sufrimiento psíquico al ponerlo sobre la mesa –al mismo tiempo que lo colectivizamos y suavizamos.

El arte del tarot busca llegar a las capas más profundas de la mente a través de imágenes que adquieren un simbolismo único, ofreciendo un conocimiento imaginativo de las cosas, alejado de la razón dogmática. Esta baraja surge de un ejercicio reflexivo y creativo que nos permite descubrir lo oculto en nuestros malestares e invocar un futuro menos crítico. En este sentido, el tarot no es solo una herramienta para la adivinación, sino principalmente un proceso catártico, una experiencia social y un aprendizaje recreativo. Así, se reduce el miedo al estigma y se celebra a quienes, como nosotras, vivimos el mundo de manera lunática.

Decimos que la creación de cartas del tarot a través del collage, más allá de ser una técnica artística, es un acto mágico porque, al combinar imágenes, textos y fragmentos de diversas fuentes, introduce un elemento inesperado y transformador en la realidad. La realidad, entonces, se percibe como maleable, susceptible de ser modificada a través de la creatividad, la cual genera algo nuevo con el poder de alterar el estado de las cosas, abriendo nuevas perspectivas y significados.

Este enfoque pone en valor el pensamiento lateral, creativo y mágico, herramientas de saber y aprendizaje que suelen ser vapuleadas en los contextos de enseñanza hegemónicos. A nivel conceptual y material, este desprecio es evidente, por ejemplo, en la elección política de reducir el espacio ocupado por las asignaturas de filosofía o artes de los programas educativos generales, áreas que fomentan precisamente este tipo de pensamiento transformador.

Cada carta creada no es solo un objeto visual, sino una herramienta cargada de poder simbólico, capaz de influir en la percepción y el pensamiento de quien la observa. Actúa como un ritual o sigilo, transformando tanto la realidad interna –expulsando el dolor y el silencio– como la externa –poniendo el foco del sufrimiento en el contexto de crisis ecosocial y adultocentrismo. Las cartas conforman un tarot y un programa educativo que nos ayudan a desvelar lo oculto y a imaginar un futuro en nuestra lucha contra el dolor, abordando tanto la crisis ecosocial global como nuestra salud mental.

(3) Además, Locus*: un espacio más seguro

En Locus* cuestionamos la noción tradicional de «lugar de seguridad», entendida comúnmente como un espacio de contención física y farmacológica, vinculado a sistemas de poder como la policía o las instituciones de salud. Esta visión excluye a quienes experimentan sufrimiento psíquico y los considera una amenaza. Por eso, nuestro objetivo es crear lugares que surjan desde y para las personas locas, donde el sufrimiento psicológico pueda ser compartido, acompañado y abrazado.

Crear un espacio seguro colectivamente implica, en primer lugar, reconocer y cuestionar las estructuras sociales que perpetúan desigualdades –como el poder, el género o el capacitismo. A partir de ahí, buscamos construir nuevas formas de relacionarnos, basadas en una mayor diversidad de emociones, necesidades y deseos. Sabemos que esto es un desafío porque no estamos acostumbrados a funcionar bajo estas pautas. Por ello, no podemos prometer que estos espacios sean *totalmente seguros*, pero sí nos comprometemos a hacerlos *más seguros* mediante el esfuerzo conjunto de todos, creando un ambiente de cuidado donde el error y la reparación tengan cabida.

Para ello:

PAUTAS DE CUIDADOS Son esenciales en procesos de mediación cultural extendidos. Al establecer normas claras sobre la minimización de violencias y el cuidado emocional, facilitamos un espacio respetuoso. Estas pautas fomentan la confianza y permiten abordar temas sensibles, garantizando un ambiente inclusivo y colectivo en el que todos se sientan cómodos y apoyados. ***Consultar el documento Pautas de cuidados de la escuelita***

DINÁMICA DE PRESENTACIÓN SIMBÓLICA Presentarnos a través de símbolos conecta con una capa más profunda de nosotres mismes, superando las barreras de la vergüenza y el formalismo de los currículums académicos o laborales. Es ágil, directo y nos conecta desde un lugar más sensible.

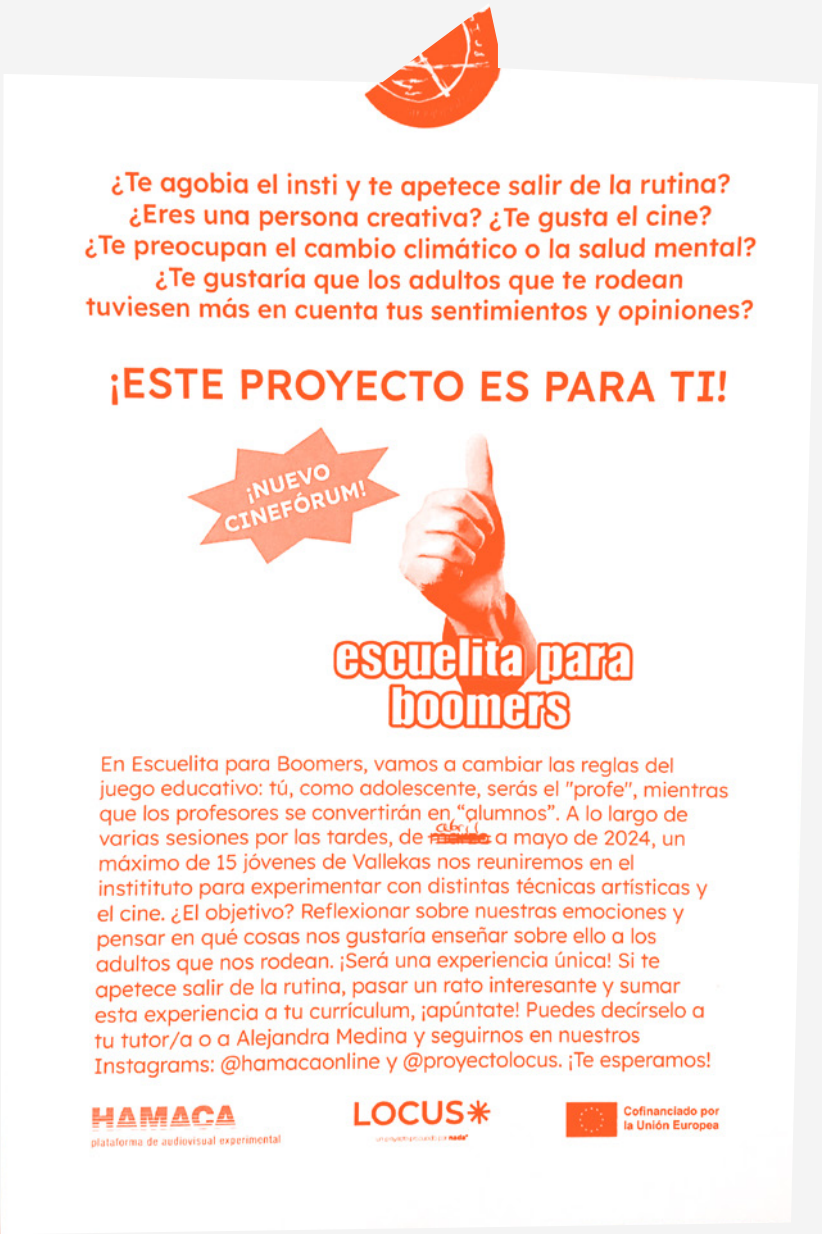
PREGUNTAR «¿QUÉ TAL?» TODOS LOS DÍAS Esta práctica permite conectar las sesiones, recuperar lo procesado entre una y otra, y situar el estado emocional de cada persona antes de enfrentar la sesión. A veces, sirve para celebrar pequeños avances; otras, para ajustar las dinámicas, dar más espacio a la escucha o enfocar el trabajo en las piezas que se están creando.

MERIENDA La merienda permite romper la rigidez de cómo se percibe el espacio-aula. Al comer ganamos energía y, a la vez, podemos generar un espacio de encuentro o una pausa sutil para seguir compartiendo sin necesidad de estar constantemente activxs. Es una oportunidad para dar espacio a la relajación y la conversación.

MÚSICA DE FONDO La música suave, o la que lxs participantes prefieran, acompaña el proceso creativo. Ayuda a que el ambiente reflexivo sea menos solemne y más dinámico, creando un entorno más divertido y estimulante.

CIERRE FESTIVO Es fundamental dar un cierre al proceso para evitar la sensación de inconcluso. Los lazos emocionales que se crean son fuertes, no darles un cierre adecuado puede generar confusión o malestar. Recapitular lo logrado y celebrar la transformación alcanzada es clave para evitar una sensación agridulce y abrir la puerta a futuras relaciones en otros espacios.

Etapa #1 Trabajo con adolescentes para diseñar un programa escolar



La primera etapa del proceso ha interpelado a un grupo de adolescentes alumnos de un instituto de Vallecas, uno de los barrios más vulnerables de Madrid. Les participantes son seleccionades por convocatoria abierta –tras presentar del proyecto en una sesión de visionado colectiva en el instituto y sucesiva presentación del equipo de Locus* en las clases –y por invitación directa– gracias a la mediación del profesorado.

El proceso se desarrolla a lo largo de 12 encuentros de 2 horas -2 sesiones semanales- guiadas por Locus*, experimentando con distintas técnicas artísticas y el cine experimental con la intención de activar una reflexión sobre la crisis ecosocial y el sufrimiento psíquico.

Para impulsar una reflexión sobre los malestares contemporáneos, se alteran las reglas del juego educativo: les adolescentes se sitúan en la posición de diseñar un programa educativo para adultes. Se les invita a expresar y plasmar en ello aquellas emociones y cuestiones que les atraviesan y que no se sienten libres de compartir con los adultos que les rodean.

Las sesiones vinculadas a lo audiovisual buscan explorar las distintas dimensiones de la relación con el cine (público, programación y creación, por lo que se articulan en:

↳ visionado y debate (proceso colectivo)

↳ ejercicio de curaduría (trabajo en pareja)

↳ creación audiovisual (trabajo en pareja)

Las sesiones vinculadas a la herramienta del tarot buscan cubrir un espectro amplio de *cartas* y emociones, por lo que se articulan en:

↳ creación artística de las cartas del tarot a través del collage (trabajo colectivo)

↳ creación narrativa para la definición del programa educativo (trabajo colectivo)

A continuación desglosamos brevemente el contenido de las sesiones, anotando también las piezas que seleccionamos en base a las especificidades de este proceso. Invitamos a quien quiera replicarlo a navegar el archivo de Hamaca en busca de otras inspiraciones, multiplicando los puntos de partida para ampliar el abanico de las reflexiones que de ellas florecen.

TANTEO EQUIPO EDUCATIVO

Sesión 0
Presentación e invitación al proyecto

(VISIONADO Y DEBATE)

La sesión 0 tiene como objetivo dar a conocer el proyecto al instituto mediante una muestra de la misma metodología que articula el proceso: utilizar el cine experimental como lenguaje universal para enriquecer la comprensión y análisis de cuestiones sociales. Se desarrolla ante el alumnado en el auditorio del instituto y se compone de un visionado colectivo de las mencionadas piezas del Archivo de Hamaca, haciendo preguntas dirigidas, que estimula una reflexión y debate activos sobre las emociones que desencadenan, sirviendo para introducir conceptos cómo locura y ansiedad ecosocial.

RECURSO HAMACA

Abismo

Raúl Bajo Ibañez, 2004

Como si de un breve ensayo se tratase, Abismo se ha construido a partir de fragmentaciones de los media. Flashes constantes que componen una marcha de guerra tecnológica, con acelerones y desacelerones, hacia un inesperado final (que diluye la agresividad). La lección lleva a una salvación por las pequeñas satisfacciones domésticas y la recuperación de la inocencia.

RECURSO HAMACA

Las cosas de la vida son así y no le des más vueltas a la bicicleta

Raúl Cuevas, 2004

Raúl Cuevas atrapa las conversaciones de los ancianos, y ancianas, sentados en el banco, de las señoras en el paseo, sobre la muerte, la enfermedad, la guerra, la familia, chascarrillos de lo que van a comer, incluso sus pausas.

RECURSO HAMACA

Irational 10

Daniel Andujar TTTP (Technologies To The People), 2006

Un acto que podría ser delictivo (potencialmente atenuado por adicción a emociones fuertes), como lanzar dinamita al agua para, con su explosión, generar olas que puedan ser surfeadas, viene a ser una metáfora audiovisual del hackeo de una propiedad pública para el disfrute personal. El libre acceso a los sistemas públicos (al igual que el río es de todos, también los contenidos que pasan por el propio ordenador) se ve reducido a generar caos para gozar particularmente, un tópico con el que habitualmente se identifica al hacker.

INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA CON ADOLESCENTES

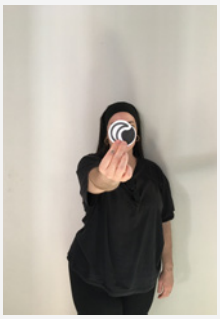
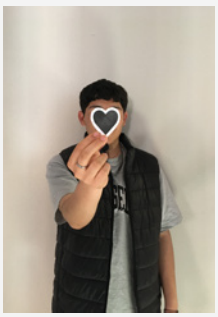
Sesión 1
Presentación del proyecto y creación del grupo

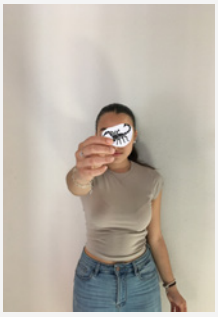
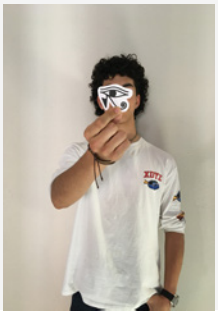
(VISIONADO Y DEBATE)

La primera sesión se enfoca en la presentación del proyecto y del grupo, buscando poner las bases para la construcción de un *lugar más seguro**. Para ello, invitamos al grupo a presentarse a través de un amuleto, dejando fluir los pensamientos desde lo irracional e instintivo.

Asimismo, presentamos Hamaca y Locus* a través de un par de videos del archivo seleccionados por su capacidad de materializar la índole caleidoscópica y divulgativa de Hamaca desde la psicodelia televisivo-perruna de María Cañas, subversiva y contrahegemónica de Locus* y desde la rabia e indignación de Toni Serra / Abu Ali.

* Como mencionado anteriormente, siendo conscientes de la dificultad de construir un espacio «absolutamente seguro» –teniendo en cuenta los malestares que pueden surgir debido al contenido de las sesiones y las diversidades de las personas participantes (privilegios, trasfondos y contextos vitales)– proponemos a les participantes que se comprometan a que sea un «espacio más seguro» a través del uso de pautas de cuidados básicos así como de crear unas bases comunes de convivencia.

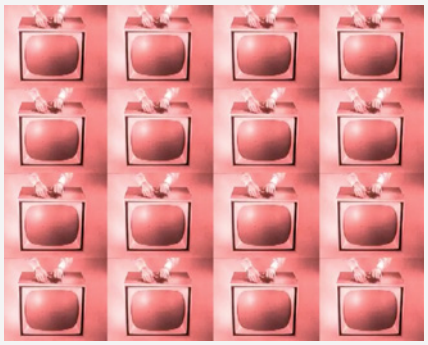



RECURSO HAMACA PARA PRESENTAR A HAMACA

LAND OF 1.000 TVS

María Cañas, 2005



Trabajo realizado por la artista andaluza María Cañas, en el que a través de sus singulares videocollages surrealistas, esta vez poblados por dos de sus elementos más característicos, televisores y animales, genera una extraña narrativa sobre el poder de los medios para exterminar humanos e implantar la «telecracia animal».

RECURSO HAMACA PARA PRESENTAR A LOCUS*

WSB Hassan Sabbah

Toni Serra / Abu Ali, 1998

Comienza el vídeo con un William S. Burroughs sereno e impasible, interpelando al espectador con frases cortantes, algunas de ellas robadas a un tal Hassan Sabbah, también conocido como el viejo hombre de la montaña; un misionero del Islám nacido en Irán y que, allá por el siglo XI, y en pleno corazón de las montañas Alborz (norte de Irán) organizó una comunidad alrededor de su figura, la cuál pasaría a la historia con el nombre (despectivo en su origen) de Hashshashin.

Sesión 2
Fin del mundo

(VISIONADO Y DEBATE)

Interrogamos el cine-oráculo, buscando en ello las respuestas a las emociones desatendidas: en este caso, las que nos conectan con la idea de fin del mundo. En la segunda sesión, a partir del visionado, por un lado, estimulamos un debate sobre la crisis ecosocial y las emociones, malestares o incertidumbres que esta pueda desencadenar; por otro lado, activamos la creatividad y la imaginación para repensar el fin del mundo en búsqueda de finales alternativos, paralelos, diversos.

RECURSO HAMACA

World Press Photo 2019

Heidi Ramírez, 2019

El lema del año 2019 en el World Press Photo fue “las historias que importan”. ¿Cómo son estas historias que importan? ¿De qué forma afecta el World Press Photo en nuestra percepción del dolor? Cuando involucramos el concepto de “importancia” estamos categorizando las historias que queremos transmitir, y por la tanto sabemos, de ante mano, el público al cual puede importarle esa información concreta; sabemos los códigos que usa la gente a la cual nos estamos dirigiendo y por eso nos atrevemos a decir que hay “ciertas historias” que les van a importar más.

RECURSO HAMACA

Air race (Arquitecturas humanas) (Tossir)

Daniel Chust Peters, 2010

Desde hace más de veinte años en Daniel Chust Peters reproduce sistemáticamente su taller en diferentes formatos y con materiales y métodos diversos. En motivo de su residencia se instala momentáneamente en el nuevo taller del aula 209 del Instituto Bernat Metge, y es este espacio el que reproduce. Artista, estudiantes y profesores trabajan a partir del concepto de arquitecturas humanas y convocan a más de 100 voluntarios/as para reproducir el espacio del taller Aula 209 a partir de una serie de tres estados de ánimo. La obra resultante es un audiovisual de 6 minutos.

RECURSO HAMACA

Algunas bobinas en curso #1: retrato de A

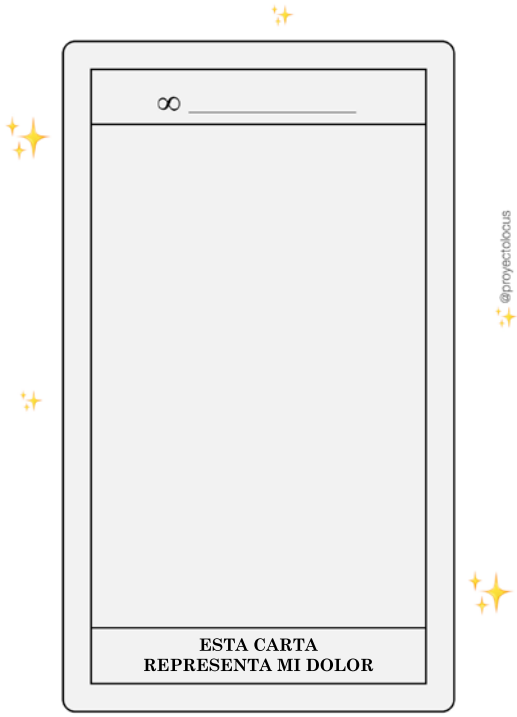
Florencia Aliberti, 2021

En Algunas bobinas en curso #1: retrato de A, la autora elabora un retrato a base de visiones espontáneas y percepciones alteradas del universo de A. Un experimento que explora las posibilidades técnicas de la cámara Super 8, donde juegos rítmicos e impresiones dinámicas aumentan las posibilidades de nuestra mirada y amplian las capacidades perceptivas de quien lo observa. Un retrato íntimo y expansivo en el que se funde, mediante vistazos espontáneos, el cuerpo con su entorno.

Sesión 3
Esta carta manifiesta mi dolor – trigger

(CREACIÓN ARTÍSTICA)

En la tercera sesión introducimos el concepto de *trigger* (detonante emocional): invitamos a les participantes a ubicar sus malestares para sucesivamente plasmarlos en una carta que les «ayude a dar lugar a su dolor y, así, tomar conciencia y agencia sobre ello, desvelar su parte oculta y…» expresar lo que necesiten. La creación individual de una carta del tarot –y colectiva de una baraja– es un ejercicio de enorgullecimiento majara en el que la herramienta conceptual de lo mágico y la herramienta creativa del collage se cruzan y entrelazan para visualizar, transitar, suavizar, canalizar y colectivizar la convivencia con la locura o el sufrimiento psíquico.



Esta carta me ayuda a visualizar mi dolor, en momentos de sufrimiento psíquico la puedo mirar o acariciar para darle lugar y, así, tomar conciencia y agencia sobre mi dolor, desvelar su parte oculta y …

Sesión 4
Navegar el virus

(EJERCICIO DE CURADURÍA)

En la sesión 4 introdujimos el concepto de curaduría partiendo del visionado parcial de una selección de piezas, hilándolas en base a la intención del artista. A continuación, les adolescentes son llamades a navegar el archivo de Hamaca en busca del *virus*: aquello que, al activarse, afecta negativamente al funcionamiento de un ser o dispositivo. La exploración archivística tenía como objetivo la conceptualización de un relato y la curaduría de un programa de proyecciones a presentar al resto del grupo al final de la sesión. El trabajo fue realizado en subgrupos y estos son dos de los programas resultantes:

RECURSO HAMACA

10 min

Eugeni Bonet, 2006

El paso del tiempo a través de un medio de expresión cuya clave es el mismo tiempo parece una redundancia, pero esa fijación da paso a la evolución de una persona a través de imágenes domésticas. Tras una serie de imágenes encontradas de relojes y referentes al paso del tiempo comienzan a aparecer fotografías, negativos positivados mediante la cámara de vídeo, que narran visualmente y en menos de diez minutos la evolución de momentos familiares del propio artista.

RECURSO HAMACA

Abismo

Raúl Bajo Ibañez, 2004

Como si de un breve ensayo se tratase, *Abismo* se ha construido a partir de fragmentaciones de los media. Flashes constantes que componen una marcha de guerra tecnológica, con acelerones y desacelerones, hacia un inesperado final (que diluye la agresividad). La lección lleva a una salvación por las pequeñas satisfacciones domésticas y la recuperación de la inocencia.

RECURSO HAMACA

Bordergames

Fiambrera Obrera, 2006

Se juega en tu ordenador y pronto en red a través de internet, pero Bordergames, más allá de ser un videojuego es también una propuesta de autoorganización de la memoria más inmediata y una vía para convertir la propia experiencia en materia de experimentación, debate e intervención, es decir para construir la propia experiencia como situación.

LO QUE VEMOS PERO NO SENTIMOS por Aby y Katy

Ver más allá:
el binomio negativo/ positivo. El control: sobre las cosas pequeñas, el cuerpo, la rutina. Lo negativo de nuestros cuerpos suele apoderarse de lo positivo. ¿Cómo podemos darle la vuelta?

Pretty Short War

Luis Cerveró, 2001

Luís Cerveró en Pretty Short War se dedica a matar insectos con miel sobre gominolas. Con formato de spot publicitario, en tiempo, montaje y puesta en escena, presenta bodegones idílicos de la dulzura matando a sus bichos internos. La presión de los medios de comunicación suprime toda reflexión sobre las acciones más nimias del día. Esta sociedad del bienestar impone un consumismo del que es imposible escapar, convirtiendo en marginados del progreso a aquellos que no pueden elegir.

El sabor de la comida de lata

Mercedes Gaspar, 1997

«Una comida fotográfica es devorada en un mundo enlatado». Composición, disposición y resultado para un animado bodegón en un espacio relativamente bidimensional, diseñado geométricamente. En este espacio entre bi y tri dimensional se despliegan sus elementos planos, como las sillas, para algo tan básico como comer. Pero la comida es plana. A través de la animación de fotografías de los alimentos en sus diferentes momentos de ingestión unos comensales invisibles.

REPRESENTADOS por Airam, Bea y Kevin

Atrapados, agobiados, sin salida, presión, responsabilidad, agobio. Sólo tú eres tu Dios, quien puede salir de su bucle.

Cuento de amor verdadero

Carlos TMori, 1991

Una poeta en crisis buscando inspiración en la Casa Museo del autor de Don Juan Tenorio. ¿Arrebatos y desesperaciones por mal de musas o por mal de amores? [...] La protagonista recorre los lugares como etapas de inspiración. Repasa sus escritos, lucha consigo misma acerca de lo leído y va desgranando sus papeles a modo de expresión física vivaz. A partir de la deformación especular surge el doble de la poeta, como un objeto que transita la imaginación a modo de sueño.

Ser Dios

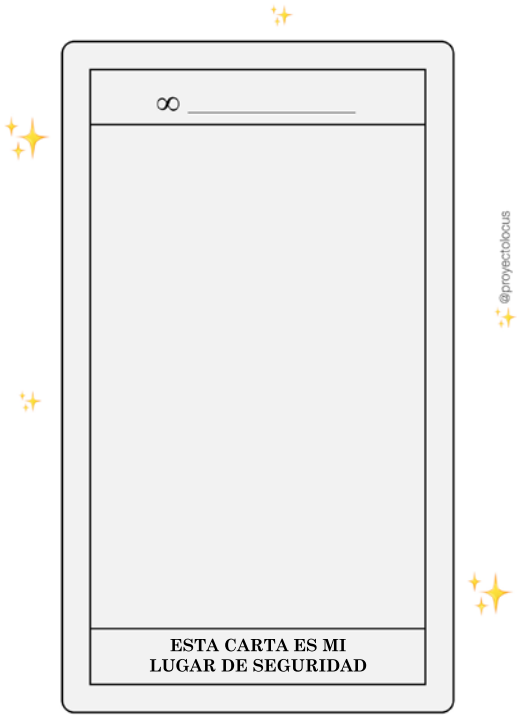
Julián Álvarez, 1999

Como una progresión en la virtualidad de su vídeo Santa Sevilla, Julián Álvarez parte de la iconografía de la baraja española de Fournier desplazando el tratamiento sobre Federico García Lorca hacia sus coetáneos, compañeros, contrarios y complementarios Luis Buñuel y Salvador Dalí. Apoyándose en sus respectivos centenarios, el autor despliega en Ser Dios un teatro digital practicando juegos de alteridad, apariencia y actitud con los tres en una danza y puesta en escena alegóricas.

Sesión 5
Esta carta es mi lugar de seguridad – glimmer

(CREACIÓN ARTÍSTICA)

Transitamos del dolor al lugar de seguridad, introduciendo el concepto de *glimmer*. Tomamos conciencia de que, además de los *triggers*, experimentamos también instantes, situaciones o vivencias que llenan nuestro interior de tranquilidad y alegría, diminutas chispas de felicidad que nos anclan. Invitamos les participantes a materializar sus *glimmers* en una carta, que sea «un lugar de seguridad portátil, para que en momentos de sufrimientos psíquico puedan mirarla, acariciarla, sentirse mejor y conectarse con…» lo que les hace sentir segures. La técnica del collage invita a bucear en los sentires para darles respuesta y lugar a través de la composición cuidadosa de una obra plástica, uniendo fragmentos de imágenes y textos de procedencias diversas y, en ocasiones, con la necesidad de desbordar las fronteras del lienzo.



Esta carta es un lugar de seguridad portátil, en momentos de sufrimiento psíquico la puedo mirar o acariciar para sentirme mejor y conectarme con...

Sesión 6
Contrahechizos para hackear el virus

(CREACIÓN AUDIOVISUAL)

La sesión 6, ecuador del proceso, ecuador del proceso, hace de cúspide entre la fase de investigación creativa y la de diseño del programa educativo. Empezamos la sesión recapitulando las cuestiones trabajadas en las anteriores, fruto de las inquietudes de les participantes, aterrizándolas en los siguientes conceptos clave que conforman el glosario de este proceso y punto de partida para la creación del programa educativo:

vulnerabilidad
rebeldía
adultocentrismo
fin del mundo
derechos culturales
puntos de vista
competitividad
amor
tiempo
preocupación

En base a estos conceptos seguimos experimentando con el mundo del audiovisual. Tras haber sido espectadores, críticxs, archivistas y curadores, esta vez les adolescentes fueron llamades a ser creadores: a imaginar y crear contrahechizos audiovisuales para hackear el estado de las cosas que les acontecen, a lo que se lanzan genuina y brillantemente.

Su primera inmersión en la creación audiovisual experimental culminó en cortometrajes como:

Chocomandi

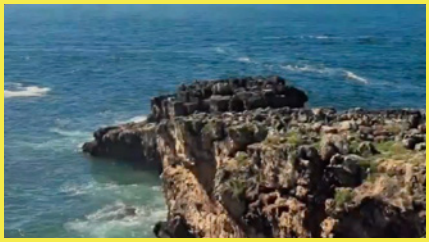
Airam y Bea, 2024

¿Pueden ser amigues una simple onza de chocolate y una mandarina reluciente? Inspirado en los conceptos de competitividad y rebeldía, este corto desarrolla un guión improvisado de aparente tono humorístico que transforma la merienda en los protagonistas de la pieza y al aula en el escenario que nos ayudará a resolver la pregunta.

Los cortometrajes fueron presentados a la convocatoria de vídeos de Hamaca 2024.

Sin título

Aby y Kevin, 2024



Paisajes idílicos, música tiktokera y risas joviales... hasta que llega la guerra. Inspirado en los conceptos de tiempo y preocupación, y montado con un móvil a partir de fragmentos de redes sociales y medios de comunicación masiva, este corto tiene la capacidad de sorprender, incomodar y empaparnos de los sentimientos de extrañeza e incertidumbre con los que conviven les adolescentes en su cotidianidad.

DISEÑO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

El objetivo de este segundo bloque es el diseño del programa académico para adultos y de un sistema de evaluación subversivo asociado a ello.

Sesión 7
Contra la sintaxis

(CREACIÓN NARRATIVA)

Esta sesión abre el bloque haciendo de *statement*: este programa educativo pretende incendiar las narrativas hegemónicas y generar confabulaciones que permitan cuestionar cómo se construyen las fuentes de conocimiento aceptadas y reforzadas socialmente. Subvirtiendo el sistema educativo pensado desde la visión adulta –que *preocupa*, genera *competitividad* e *incomoda*–, el programa educativo pensado desde la visión adolescente se configura como un tarot –jugando con la idea de *preocupar* e *incomodar* a les adultes, retándoles a enfrentarse a un sistema de aprendizaje orgánico, horizontal, emocional, en el que el conocimiento es abierto a distintas interpretaciones.

Para ello, en esta sesión se esboza colectivamente el temario conceptual del programa, derivado de la necesidad de dar voz a cuestiones silenciadas / obviadas por les adultes que les rodean:

#findelmundo
#vulnerabilidad
#amor
#boomers
#derechos culturales
#locura
#curiosidad

Asimismo, definimos a grandes rasgos la metodología de evaluación, basada en la necesidad de dar pie a una resignificación menos *boomer* de los conceptos anteriormente mencionados.
Para más detalles, véase el apartado “CÓMO JUGAR”

RECURSO HAMACA

Valors esperats

Benet Rossell, 2006

La obra de Benet Rossell se caracteriza por los inconfundibles grafismos que impregnan gran parte de sus trabajos, ya sea pintura, grabado, libros de poemas, libros ilustrados, cubitos de resina, etc. En la obra *Valors esperats: 2+1=∫f(x)Ψ2(x)dx≈2+2* endremos la oportunidad de ver como el grafismo adquiere movimiento.

RECURSO HAMACA

Quién Ahora

Sally Gutiérrez, 2003

“Quien ahora no construya una casa no lo hará nunca” es una de las líneas del texto que se puede leer. [...] El vídeo alude de forma clara a la construcción excesiva que están sufriendo las ciudades como Madrid y Barcelona, a la vez que muestra las condiciones precarias en las que algunos edificios se encuentran.

RECURSO HAMACA

Mapa mudo

Valeriano López, 2016

Mapa Mudo [...] cuestiona el conocimiento mutuo que los continentes africano y europeo tienen el uno del otro a partir de un juego sencillo: proponer a estudiantes españoles de diferentes edades que localicen en un mapa mudo de África dónde está Senegal, y a estudiantes senegaleses que localicen España en un mapa mudo de Europa.

Sesión 8
Cartas "opresiones"

(CREACIÓN NARRATIVA Y ARTÍSTICA)

La sensación de desplazamiento vivida por les adolescentes, por su propia condición etaria, se ve multiplicada cuando a ella sumamos distintas capas de opresiones. El programa educativo / tarot tiene en cuenta las dificultades añadidas que entran en juego a la hora de aprender. Así que, en un ejercicio generoso, doloroso y honesto, les adolescentes ponen en común las opresiones que sufren, a partir de la experiencia en primera persona, para que formen parte de las categorías que intervienen en un proceso de aprendizaje. Aún sabiendo que estos términos simplifican su amplitud y complejidad, esbozamos las siguientes categorías:

soledad no deseada

capacitismo

duelo

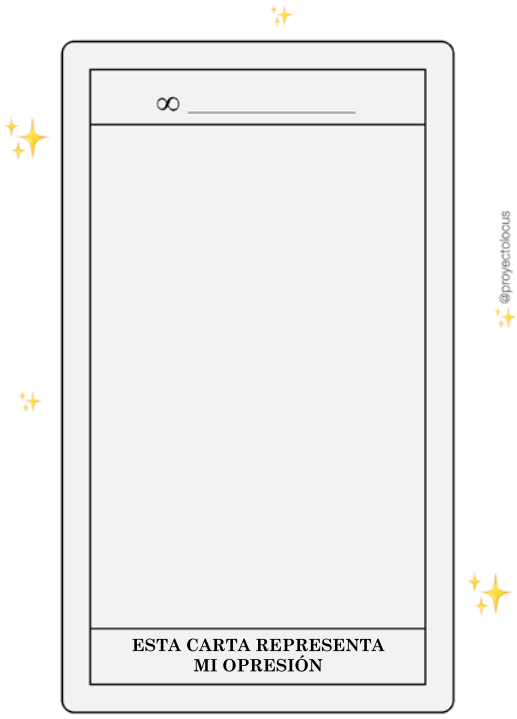
bullying

sexismo

adultocentrismo

racismo

A continuación, cada participante se dedica a la creación de la carta que representa la opresión de la que ha sido víctima, terminando la sesión en un ejercicio catártico de descripción de la carta y puesta en común colectiva.



Esta carta me ayuda a visualizar la opresión que sufro, en momentos de injusticias la puedo mirar o acariciar para darle lugar y, así, colectivizarla, tomar agencia sobre ella, desvelar su parte oculta y ...

Sesión 9
Joker, o comodín trampa

(CREACIÓN NARRATIVA Y ARTÍSTICA)

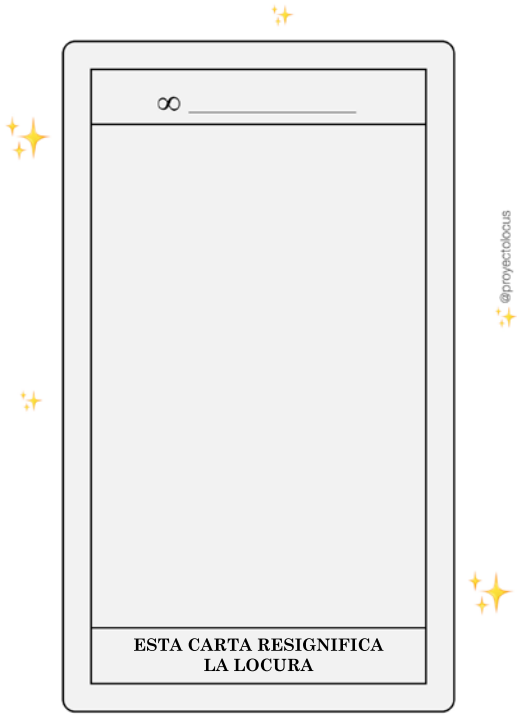
No hay baraja sin comodín pero, ¿qué pasa en la vida real de les adolescentes? ¿Qué tipo de *imprevistos* les ocurren y cómo influyen en el día a día en su capacidad de aprender y performar en lo académico? El sistema académico –y les adultes que educan y evalúan– no tiene en cuenta las cuestiones personales que pueden estar afectando a les adolescentes, pero además estigmatiza, señala y condena al sujeto por expresarlas. Para reflejar lo anterior, introducimos en la baraja el «comodín trampa», una carta/imprevisto que lejos de ayudar el proceso, suma dificultades. Por ejemplo: «Me han echado de clase tras sufrir un ataque de ansiedad». A continuación, cada participante materializa en una carta, con formato libre, una experiencia *comodín-trampa* vivida en primera persona, terminando la sesión con una puesta en común colectiva.

Sesión 10
Cartas conceptos

(CREACIÓN ARTÍSTICA)

Partimos de la idea de *re-significación* como ejercicio de otorgamiento de un valor o sentido diferente a partir de un sentir, de una experiencia o de una comprensión divergente de la realidad: ¿qué significa para mí?, ¿cómo me hace sentir?, ¿cómo me gustaría que fuera?

A partir de estas preguntas, cada participante plasma en una carta la visión personal con la que interpreta uno de los conceptos del glosario, subvirtiendo la visión hegemónica, abriendo infinitas ventanas sobre el espectro del saber y del conocimiento. Estas cartas serían el objeto de comparación para la evaluación de les adultes: cuanto más su reinterpretación de los conceptos se aleje de lo hegemónico para acercarse a la mirada de los adolescentes, más alta será su nota.

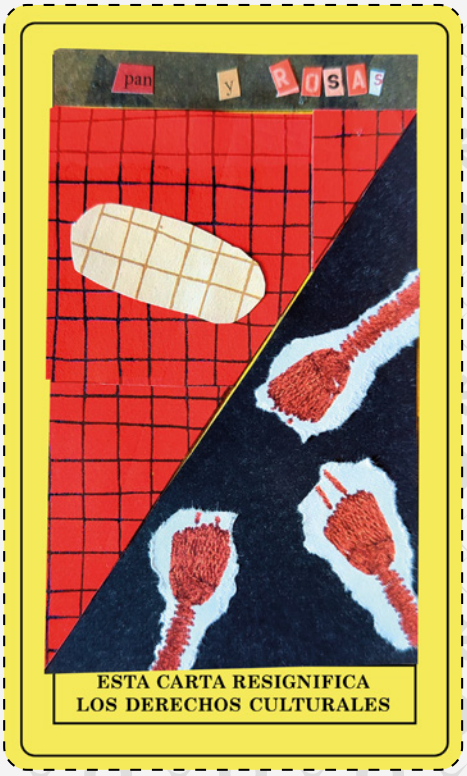


Esta carta resignifica el concepto de LOCURA. Cando pienso en ello, mi mente se conecta con: ...

Sesión 11
Jugar al tarot

(CREACIÓN NARRATIVA)

En esta sesión experimentamos por primera vez el *programa académico* co-diseñado, performando una posible tirada del tarot-programa educativo en un juego de doble espejo: adolescentes interpretando adultos que quieren aprender de les adolescentes. Les participantes entraron en el personaje –de manera brillantemente irónica– y reprodujeron espontáneamente dinámicas y respuestas que abren una ventana sobre cómo estes jovenes perciben a los adultos que les rodean, actuando precisamente aquella falta de entendimiento intergeneracional que escuelita para boomers pretende afectar. Entre un comentario boomer y otro, terminamos de esbozar las reglas del juego.



Sesión 12
Evaluación mentimeter y fiesta

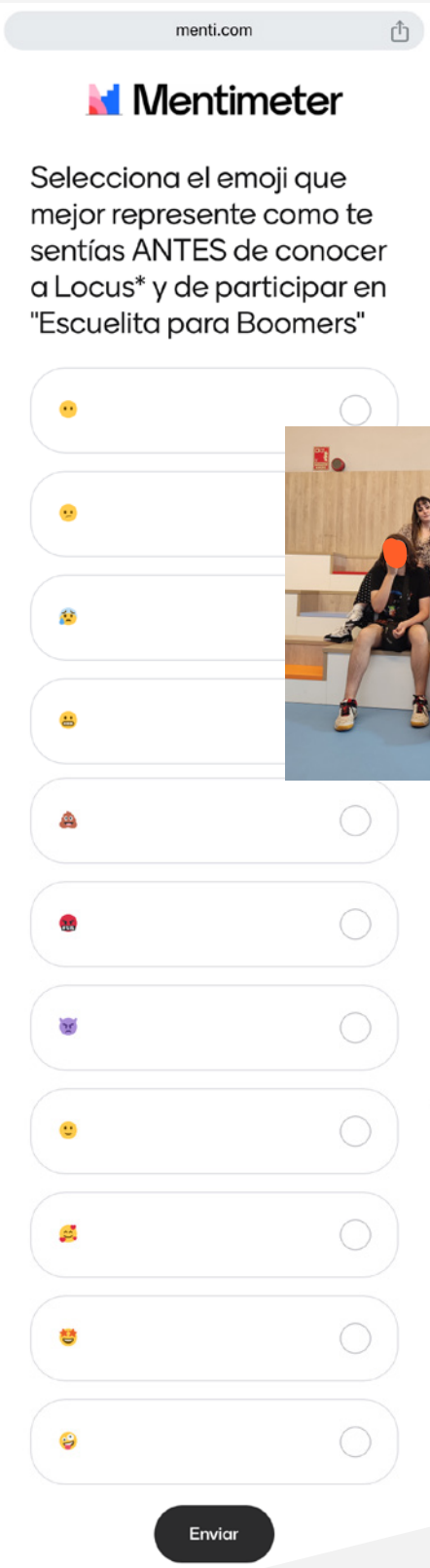
(EVALUACIÓN Y CIERRE)

A través de la herramienta del mentimeter, evaluamos el largo proceso que nos ha llevado a la redacción del programa educativo, descubriendo que la mayoría de les participantes sienten que han mejorado:

***su conciencia y expresión cultural, su capacidad de expresar sus ideas y defenderlas, su nivel de interés en lo que ocurre en el mundo, su capacidad de cooperar con otras personas, su disposición a tomar medidas para cambiar las cosas, su comprensión de las prácticas artísticas, su creatividad,* entre otros.**

***Sentimos la necesidad de hacer hincapié en algunas cuestiones que destacan entre los feedback de les participantes: a falta de *"otros espacios dónde poder hablar de estos temas"*, y dónde *"sentirse escuchade, sin ser juzgade"*, estos espacios permiten *"dedicar un tiempo a reflexionar sobre las emociones"* y otorgan la posibilidad de *"sentirse menos soles al compartir las inquietudes con otres"*.**

Invitamos a les boomers que decidan usar este recurso a tener en cuenta lo anterior, cuidando que los procesos que activen sean realmente amables, abiertos y horizontales, y teniendo en cuenta que el punto de vista de les adolescentes sobre los boomers es: *"tú época ya ha pasado, NUEVA ERA", "qué abran su mente", "qué dejen de ser tan boomers e intenten ver más allá"* …y, "no se, espero haberte ayudado, crack!"



Que ha sido una muy linda experiencia, que quiero darles las gracias, me hicieron sentir que existo jeje, ojalá nunca acabará escuelita para boomers 💌

¡Gracias por tu participación!

PREOCUPACIÓN

TIEMPO

EL TAROT

EL TAROT DE ESCUELITA PARA BOOMERS ES UN JUEGO DE CARTAS, DISEÑADO COMO UNA HERRAMIENTA EDUCATIVA Y REFLEXIVA, DONDE LES ADULTES SE ENFRENTAN AL RETO DE REINTERPRETAR CONCEPTOS DESDE LA PERSPECTIVA DE LES ADOLESCENTES, CON UN ENFOQUE EN LA EMPATÍA Y LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y EMOCIONAL.

SI LA BARAJA DE TAROT ES EL PROGRAMA EDUCATIVO, LOS GRUPOS DE CARTAS SON LAS ASIGNATURAS, Y CADA CARTA, UN TEMA.

En las siguientes páginas encontrarás EL TAROT de la Escuelita para boomers en formato recortable

BARAJA DE CARTAS

La baraja está compuesta por 6 grupos de cartas.

Conceptos

Presentan un concepto en formato librito de tres páginas. La primera página incluye el título y una definición hegemónica del concepto, la segunda está en blanco y la tercera –que no se puede mirar hasta el final– contiene la versión del concepto creada por los adolescentes.

Piezas audiovisuales de Hamaca

Una lista de cerca de 20 piezas audiovisuales usadas en la primera fase del proyecto para inspirar reflexiones.

Dolor

Representa diferentes formas de dolor que atraviesan los adolescentes.

Opresión/vulnerabilidad

Muestra opresiones y vulnerabilidades con las que conviven los adolescentes.

Lugares de seguridad

Refleja los lugares donde los adolescentes se sienten seguros ante el malestar.

Joker

Estas cartas representan situaciones complicadas con las que los adolescentes han tenido que lidiar como, por ejemplo: «Me han echado de clase tras sufrir un ataque de ansiedad».

CÓMO JUGAR

Número de jugadores

Hasta 7 grupos de entre 3 y 6 personas cada grupo.

Preparación inicial

Se extrae una carta de cada uno de los 5 primeros grupos (excepto del grupo Joker). Estas cartas forman la tirada inicial, que será el punto de partida del juego.

Objetivo

El objetivo principal del juego es resignificar el concepto que aparece en la tirada inicial. Esto implica que los jugadores (adultxs) deben crear un nuevo diseño y descripción de una carta, basada en el concepto asignado.

El grupo comenzará reflexionando de manera conjunta a partir de una pieza audiovisual común. Luego, cada persona asumirá un rol específico, abordando el juego desde una perspectiva particular: el dolor, la opresión y la seguridad que hayan salido, para contribuir a la creación de la nueva carta.

Proceso de juego

Lxs jugadores debatirán y compartirán sus experiencias respecto al concepto de la tirada, adoptando diferentes perspectivas.

La meta es llegar a un consenso para crear una carta que resignifique el concepto de manera grupal.

Lxs mediadores del juego (LOCUS* o quien corresponda) deberán estar atentos de reconducir a los adultos rebeldes, que tienden a racionalizarlo todo y a olvidarse del juego y las emociones adolescentes. ¡Nada de escapar de sus roles y de los momentos incómodos!

Intervención del Joker

Aproximadamente a mitad del juego, cuando ya está en marcha la creación de la nueva carta, se introduce de forma jocosa una carta del grupo Joker.

A diferencia de los Jokers tradicionales, estas cartas no ayudan, sino que representan situaciones difíciles vividas por los adolescentes, que tendrán que poner en juego y que afectará a la dinámica del grupo. El equipo deberá reorganizarse y superar (o no) esta dificultad para seguir adelante con la creación de la nueva carta.

Evaluación

Siguiendo las indicaciones de les adolescentes, al final del juego, LOCUS* o el equipo mediador evaluará el trabajo del grupo de adultos comparando la nueva carta creada con la versión diseñada por los adolescentes. El grupo se acercará al «aprobado» o a «ganar» el juego en la medida en que su carta se aleje de la descripción hegemónica y se asemeje más a la interpretación visual juvenil. ¡Cuanto mayor sea la conexión con la visión adolescente, mejor el resultado! ¡Cuanto más incendiaría para la descripción hegemónica sea la redefinición del concepto, mejor el resultado!

Duración estimada

El juego tiene una duración aproximada de 2 horas, tiempo necesario para comprender las reglas, reflexionar sobre las experiencias, adoptar las perspectivas adolescentes, diseñar visualmente la nueva carta, y hacer un debate para compartir las conclusiones.

Futuro era ora! #3: Una conversación entre KinLab, Locus* y Hamaca

La Escuelita para Boomers es un programa de educación cara a cara entre distintas generaciones. El objetivo es construir puentes entre talleres comunitarios que desafíen las jerarquías y métodos de educación tradicional, creando un espacio que combina estrategias de educación artística con otras disciplinas para el entrenamiento y educación tanto de lxs jóvenes como de lxs adultxs con quienes conviven. En el nodo de Milan, el proyecto intersecta con la continua línea de acción *Il futuro era ora!*, un laboratorio de barrio enfocado en la constitución y el lenguaje de la sociedad del futuro, utilizando una metodología basada en el lenguaje corporal mediante talleres de co-diseño. [Coordinado por Emanuele Braga con Alessandro Berti, Fioretta Maldifassi, Zineb Mahassini, la clase 3I y el profesorado del Liceo Artistico Boccioni Livia Mariani y Jessica Moscaritolo.]

Aquí, Kinlab –sede principal de Landscape Coreography– pone en común su experiencia conversando con Hamaca y Locus* sobre la activación de prácticas artísticas en clase, la creación de imágenes, un guión, una película y, finalmente, un refugio climático donde explicarle a lxs ***boomers*** los tantos futuros que imaginan, defienden y proponen.

Hamaca Escuelita para Boomers tiene como punto de partida dos escuelas públicas –San Siro en Milán, y Vallecas en Madrid–, con la premisa de empoderar las agencias de lxs estudiantes adolescentes a través del arte y la creatividad sobre la crisis ecosocial y sus amplios efectos en muchos niveles. Iniciemos la conversación conociendo ambos grupos, sus entornos y contextos sociales, cómo ha sido la articulación entre la organización y la escuela a través de las dinámicas de las actividades desarrolladas en la primera fase. Contádnos también si este proyecto ha sido enmarcado en alguna corriente educativa artística ya existente, o si ha irrumpido en un plan de estudios cotidiano y en la vida diaria.

Kin [Zineb] Trabajamos con adolescentes del Liceo Artistico Boccioni en San Siro como parte del plan de estudios de clase. Los materiales producidos por lxs estudiantes durante una de sus clases fueron incluidos en nuestro projecto colaborativo, lo cual incluía la creación de una instalación y de un componente fílmico. Específicamente, era una clase de *mixed-media* donde aprendían a utilizar software de diseño como InDesign y Photoshop. Me intrigó la manera como nuestra colaboración era tan estrecha a su plan de estudios, viéndose enriquecida por un proyecto extracurricular.

Kin [Emanuele] Tal vez yo puedo añadir algo de contexto sobre el barrio donde esto se llevó a cabo. Esta es un área muy diversa en Milán, donde tan sólo con cruzar dos calles puede cambiar dramáticamente el panorama. Por ejemplo, Kin está ubicado en un complejo de vivienda pública, una de las más significativas en Milán. Sin embargo, al otro lado de la calle está el estadio de fútbol San Siro y otros barrios más ricos.

Esto crea una especia de "isla urbana" cercana al centro de la ciudad, donde con tan sólo una caminata de 10 minutos puedes vivir fuertes contrastes. Te mueves de viviendas públicas de clase trabajadora hacia áreas ultra lujosas como CityLife, uno de los barrios magistralmente planeados más recientes de Milán. Esta área cuenta con rascacielos diseñados por arquitectos como Zaha Hadid, con propiedades que pueden llegar a costar hasta €20,000 por metro cuadrado. Las contradicciones son palpables, tanto social como estéticamente.

En esta dinámica urbana, KinLab típicamente se enfoca en el lado de viviendas públicas. Mientras tanto, la escuela de arte con la que trabajamos, Liceo Artistico Boccioni, con la ayuda y colaboración de dos docentes, Livia Mariani y Jessica Moscaritolo.

La escuela es una de los bachilleratos de arte más prestigiosos de Milán, atrayendo a un grupo diverso de estudiantes de distintas partes de la ciudad e incluso de provincias cercanas. Muchos de lxs estudiantes compartieron historias de largos viajes en bus para llegar a la escuela, acentuando la diversidad socioeconómica del área y del cuerpo estudiantil de la escuela. La escuela está situada en una parte de la ciudad que presenta numerosas contradicciones, como la composición social, el coste de vida y las estéticas de planeamiento urbano. Estas dinámicas influenciaron profundamente en el proyecto.

Locus* [Francesca] Me puedo identificar con lo que estás describiendo. El área de Milán del cual hablas realmente resalta estos contrastes. Las contradicciones son impactantes.

De manera similar, en Madrid, el barrio de Vallecas representa una dinámica paralela. Vallecas es un área

de clase obrera cercana a la estación de Atocha, el principal centro de transporte de Madrid y una puerta de acceso a los museos y bulevares de la ciudad. Con el tiempo, ha vivido una "colonización" a medida que las personas fueron siendo desplazadas del centro de la ciudad debido al aumento de los precios. Cuando recién me mudé a Madrid, caminar por Vallecas se sentía como estar en un mundo completamente distinto al del centro. Estas dinámicas han cambiado con el tiempo, pero los residentes de Vallecas a menudo sienten que no se han visto beneficiados por estos cambios. Trabajando con estudiantes de Vallecas, encontramos muchos de los típicos desafíos de las comunidades de clase obrera: cuestiones de migración, inseguridad financiera y luchas con salud mental. A pesar de estos retos, lxs estudiantes estaban entusiasmadxs por expresarse creativamente, aún si muchxs de ellxs no se veían inicialmente como artistas.

Locus* [Ana] Estoy de acuerdo, y es fascinante cómo estos barrios pueden moldear las vidas de sus residentes. Por ejemplo, el código postal es un indicador de expectativa de vida más fuerte que la genética. Cuando les dijimos a lxs estudiantes que la población de su área tenía 10 años menos de expectativa de vida que aquellos de zonas más ricas, se quedaron en shock. Es un duro recordatorio de lo interconectadas que están la geografía, las condiciones socioeconómicas y la salud. Y es una forma potente de ayudarlos a ver lo interconectadas que están sus vidas con las estructuras sociopolíticas mayores en las que habitan. A través de esto iniciaron a entender sus luchas compartidas e iniciaron a construir una comunidad dentro de la escuela.

Nuestro objetivo fue ayudar a estxs estudiantes a pasar de ver sus luchas como experiencias individuales aisladas y empezar a construir un sentido de comunidad con sus compañerxs y vecinxs. Por ejemplo, en Vallecas, hay una rica historia de organización popular: lxs residentes construyeron, literalmente, el barrio ellxs mismxs. Este espíritu de resiliencia y auto-determinación es algo que intentamos incorporar en los talleres.

Locus* [Francesca]: Vallecas también es conocido por ser uno de los barrios más vulnerables socioeconómicamente en Madrid. Es un lugar donde los mensajes de organización popular como "el barrio es nuestro" se exhiben destacadamente. Este tipo de resiliencia comunitaria se refleja en lxs estudiantes con quienes trabajamos. Muchxs de ellxs enfrentaban dificultades relacionadas con sus condiciones socioeconómicas, estatus migratorio o salud mental; sin embargo, estos retos también moldeaban su creatividad y voz colectiva.

Kin [Emanuele] De manera similar, trabajamos con estudiantes de diversos contextos socioeconómicos en Milán. La escuela donde realizamos los talleres atiende a estudiantes de todas partes de la ciudad y más. Muchxs estudiantes viajan largas distancias para asistir y las dinámicas sociales de la escuela reflejan las contradicciones del área misma, entre desarrollos de lujo y barrios de clase obrera.

Kin [Zineb] Tanto en Milán como en Madrid, encontramos que el arte se convirtió en un medio para lxs estudiantes para procesar y expresar estas contradicciones, visualizándolos o haciéndolos tangibles mediante el uso de materiales físicos, texturales o audiovisuales. Al comienzo, muchxs de ellxs no se dieron cuenta de que su trabajo creativo personal tenía una poderoso mensaje que valía la pena compartir. Al final de los talleres, lxs estudiantes desarrollaron un sentido de compartir colectivo que condujo a un fuerte sentido de orgullo en su trabajo.

Locus* [Ana] Exactamente. Para muchxs estudiantes en Vallecas, la creatividad se volvió una herramienta para explorar sus identidades. Aunque el arte y la filosofía están cada vez perdiendo más prioridad en la educación pública, encontramos maneras de incentivar la auto-expresión. Lxs estudiantes empezaron a ver su trabajo como válido y significativo, y esta transición fue increíblemente empoderadora.

[00:06:00] Sobre metodologías y resultados

Kin [Emanuele] Una de las primeras cosas que hicimos en Milán fue proponer la idea de una escuela alternativa diseñada por lxs mismxs estudiantes. Sin embargo, rápidamente se volvió evidente que el ambiente institucional de la escuela no era adecuado para este tipo de proyecto. Lxs estudiantes estaban estresadxs por exámenes y por la rígida estructura de sus días. Se sentía como un espacio "aburrido y estresante" para ellxs, como nos decían frecuentemente.

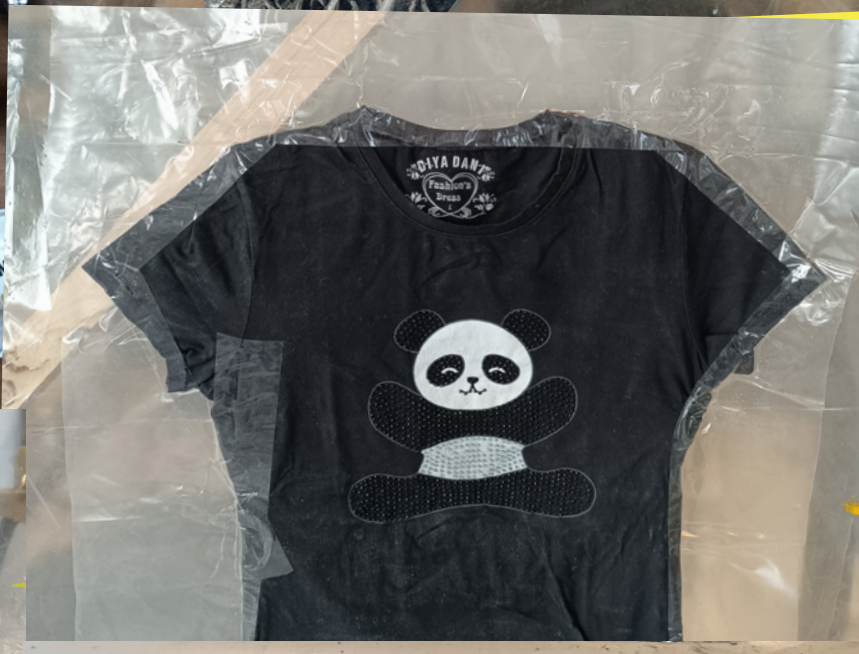
Para abordar esto, dividimos el proyecto en tres componentes:

- ↳ Gobernanza: Una asamblea no jerárquica donde lxs estudiantes podían expresar sus opiniones y diseñar conjuntamente el proyecto.
- ↳ Laboratorio artístico: Actividades manuales como escultura y diseño digital.
- ↳ Concientización climática: Talleres enfocados en la intersección del colapso climático y la justicia social.

FUTURE!

SHEIN

ODIO


DIYA DANT
Fashion's Dream

WITH
CAPITALISM

El momento decisivo llegó cuando movimos los talleres de la escuela a KinLab, un espacio más informal y flexible. Lxs estudiantes que eligieron acompañarnos a KinLab estaban genuinamente interesadxs, y su compromiso y creatividad florecieron en este nuevo ambiente. Se les dio a lxs estudiantes autonomía y fueron incentivadxs a tomar autoría de su trabajo. Por ejemplo, un grupo se involucró tanto en un proyecto cinematográfico que pasaron la noche entera re-editando el *storyboard* y nos enviaron una revisión detallada justo antes de la fecha límite. Su compromiso fue notable y demostró cuánto valoraron la oportunidad.

Un segundo aspecto que me pareció muy extraño y contradictorio fue el hecho de que yo le estuviese proponiendo a un grupo de jóvenes la creación de una Escuelita para Boomers, mientras que yo era percibido como un boomer. ¡La primera reacción que enfrentamos fue un reto a mi rol como líder! Y ese fue el primer momento en el cual pensé que algo realmente se movía en la dirección correcta. Por suerte, Zineb y Fiore, mucho más jóvenes que yo, fueron rápidamente reconocidxs y apreciadxs por sus contribuciones en el grupo.

Kin [Zineb] Junto con Alessandro Berti, un dramaturgo, desarrollamos un poema inspirado en un coro de afirmaciones y lo llamamos *'El poema de un cuerpo exhausto'*. Seguimos el camino, empezando con 'yo ODIO que…', pasando a 'yo QUIERO que…', 'yo DESEO que…', 'yo SUEÑO que…', concluyendo con 'yo ESPERO que…'.

Cada semana realizábamos un círculo de intervención en el que superponíamos declaraciones unas sobre otras, creando un crescendo de perspectivas y posturas que se procesaban en diversos medios, como música, fotografía y cine.

Para el grupo, esto se convirtió en una especie de ritual, un lugar seguro, una hora semanal de escucha para conocer las perspectivas compartidas y las aspiraciones que nos permitían sentirnos unificadxs.

[00:10:00] Conectando con temas más amplios

Hamaca Una de las temáticas claves de este proyecto es la idea del "fin del mundo", junto con la problematización de su impulso distópico. En Milán, habéis construido un dispositivo que ha sido muy efectivo en crear una simulación de colapso eco-social. Contádnos más sobre cómo este concepto fue explorado mediante ejercicios creativos que canalizaban los miedos y frustraciones de lxs estudiantes en algo esperanzador.

Kin [Zineb] Fue interesante ver visiones distópicas transformadas en unas más constructivas. El recorrido desde el sarcasmo hacia la esperanza descrito en el poema fue finalmente reflejado de manera tierna y poderosa cuando sus palabras y obras audiovisuales fueron puestas en conjunto en la producción de la película final.

Locus* [Ana] En Madrid, también conectamos la idea del fin del mundo con la salud mental y la eco-ansiedad. Para muchxs estudiantes, estos temas ya eran parte de sus vidas cotidianas, aún si no tuvieran el lenguaje para articularlo. Al final de los talleres, lograron desarrollar un entendimiento mayor sobre cómo estas cuestiones globales se intersectan con sus experiencias personales.

[00:15:00] Reflexiones sobre el impacto

Hamaca Una punto clave, tanto en Milán como en Madrid, fue cómo el espacio y la estructura influyen en la participación de lxs estudiantes. En la escuela, la disposición rígida a menudo sofocaba la creatividad, mientras que los entornos más informales en KinLab y Vallecas permitieron que lxs estudiantes se sintieran vistxs y valoradxs. Este cambio de entorno también transformó la dinámica del grupo, permitiendo que lxs estudiantes más vulnerables pudieran expresarse.

Kin [Emanuele] Absolutamente. El concepto de "refugio" se volvió central en nuestro trabajo. En Milán, esto implicaba crear un espacio seguro donde lxs estudiantes pudieran compartir sus experiencias y ver sus historias reflejadas en la comunidad más grande. Este sentido de pertenencia fue transformados para muchxs de ellxs.

[00:20:00] Sobre eventos finales y compromiso comunitario

Kin [Emanuele] Hacia el final del proyecto, organizamos un evento final para exponer el trabajo de lxs estudiantes. En Milán, realizamos esto en Base Milano, una institución cultural híbrida conocida por acoger eventos multidisciplinarios. Esto les dio a lxs estudiantes una plataforma para presentar sus creaciones a una audiencia más amplia, incluyendo a sus familias, profesores y otros miembros de la comunidad.

Traer esta escuela autónoma con jóvenes enfocados en el colapso climático de la ciudad a un prestigioso centro de arte ubicado en el corazón de la ciudad fue, para mí, una parte integral de la dirección del proyecto.

Para mí, esto representa un uso estratégico de instituciones reconocidas cuando se trabaja con comunidades que no son parte del circuito artístico establecido.

Para muchxs estudiantes, esta oportunidad de presentar su trabajo en un contexto profesional fue transformadora. Entendieron que sus voces y sus ideas importan, no sólo dentro del contexto de la escuela, sino también en la esfera pública más amplia. Fue alentador verlxs enorgullecerse de sus logros, especialmente considerando lo indecisos e inseguros que habían estado al inicio del proyecto.

Locus* [Francesca] Eso resuena con lo que vivimos en Vallecas. Nuestro evento final fue más modesto, pero tuvo un impacto similar. Invitamos estudiantxs a que participaran de un taller creativo guiado por artistas profesionales que incorporaban el trabajo de lxs estudiantes en sus propias prácticas. Sólo algunxs estudiantxs atendieron, pero aquellxs que lo hicieron se vieron profundamente impactados por el reconocimiento que su trabajo recibió por parte de adultxs y compañerxs.

Un estudiante dijo algo como "no puedo creer que algo que yo creé esté siendo utilizado y apreciado de esta manera". Momentos así son tan poderosos, porque ayudan a lxs estudiantes a verse a sí mismxs como valiosxs colaboradorxs del mundo que les rodea.

[00:25:00] Sobre impacto a largo plazo y desafíos institucionales

Kin [Zineb] Uno de los desafíos que enfrentamos en Milán fue el de reconciliar los objetivos del proyecto con las estructuras rígidas de la escuela institucional. Muchxs estudiantxs estaban abrumadxs con la presión de los exámenes y calificaciones, lo cual dificultó involucrarlos en un inicio. Sin embargo, una vez que movimos el proyecto a KinLab, un espacio más informal, sus actitudes cambiaron significativamente.

Esta experiencia resaltó la importancia de crear espacios que prioricen la creatividad y la expresión emocional, particularmente para adolescentes. Las escuelas a menudo pasan por alto estas necesidades, enfocándose en su lugar en un rígido plan de estudios. Creo que este proyecto demostró que espacios alternativos pueden complementar la educación institucional al proporcionar un sentido de agencia y pertenencia a lxs estudiantes.

Locus* [Ana] En Madrid, encontramos barreras institucionales similares. El arte y la filosofía estaban muy marginalizados en las escuelas públicas, dejando poco espacio para lxs estudiantes a explorar su potencial creativo. Sin embargo, al enmarcar nuestros talleres alrededor de la idea de "derechos culturales", fuimos capaces de posicionar la creatividad como una parte esencial, no opcional, de la educación.

Lxs estudiantes empezaron a verse a sí mismxs como creadores de cultura y no sólo como consumidorxs. Este fue un gran cambio para muchos de ellxs, quienes habían internalizado la idea de que el arte y la creatividad estaban más allá de su alcance.

[00:30:00] Reflexiones sobre contextos socioeconómicos

Kin [Zineb] Otro aspecto crítico del proyecto fue su conexión con las contradicciones socioeconómicas de los barrios en los cuales trabajamos. En Milán, la yuxtaposición de los desarrollos de lujo como CityLife con los complejos de vivienda pública resalta desigualdades profundas. Estas dinámicas se vieron reflejadas en el cuerpo estudantil, que incluía tanto jóvenes de familias adineradas y aquellos que viajaban largas distancias de barrios de clase obrera.

Al juntar estudiantes en un proceso creativo compartido, el proyecto fomentó un sentido de identidad colectiva, incluso a pesar de estas diferencias. Fue particularmente impactante ver a estudiantes de contextos tan distintos colaborar y aprender unx del otrx.

Locus* [Ana] Vallecas también está marcado por duros contrastes. Es un barrio de clase obrera con una larga historia de organización popular, pero también está siendo cada vez más gentrificado a medida que las personas son desplazadas del centro de Madrid. Esta tensión moldeó las experiencias de lxs estudiantes y fue un tema recurrente en nuestros talleres.

Uno de los aspectos más impactantes del proyecto fue cómo lxs estudiantes empezaron a entender estas dinámicas sociales más amplias y su lugar en ellas. Por ejemplo, cuando hablamos acerca de la relación entre estatus socioeconómico y expectativa de vida, esto despertó una poderosa conversación sobre el impacto de la desigualdad sistémica en sus vidas.

[00:35:00] Sobre creatividad y empoderamiento

Kin [Emanuele] Yo siempre intento comunicar una idea del arte unida al proceso de subjetivación política y social. La conciencia del lenguaje debe nacer de un sentimiento de libertad y urgencia, donde la autoconciencia, el entendimiento del contexto socio-político y las técnicas empleadas son centrales. En Milán, esto implicó ayudarlxs a ver su potencial artístico, incluso si ellxs inicialmente no se identificaban como artistas. Al final del proyecto, muchxs estudiantes no sólo habían creado obras significativas, sino también habían desarrollado un sentido más fuerte de valor propio.

Un momento que destaca para mí fue cuando dos estudiantes se encargaron de re-editar el *storyboard* de la película que estaban realizando. Se quedaron

toda la noche perfeccionándolo y nos enviaron una revisión detallada unas horas previas a la fecha límite de entrega. Su dedicación y atención al detalle fueron notables, y el producto final fue incluso mejor por ello.

Locus* [Ana] En Madrid vimos una transformación similar. Al inicio, muchxs estudiantes dudaban de si compartir su trabajo o no, viéndolo como algo privado y no "suficientemente bueno" para ser visto por otrxs. Sin embargo, a medida que los talleres progresaban, empezaron a abrirse y a compartir sus creaciones: fotografías, música y vídeos. Este cambio de expresión privada a un compartir público fue increíblemente empoderador para ellxs.

[00:40:00] Reflexiones finales

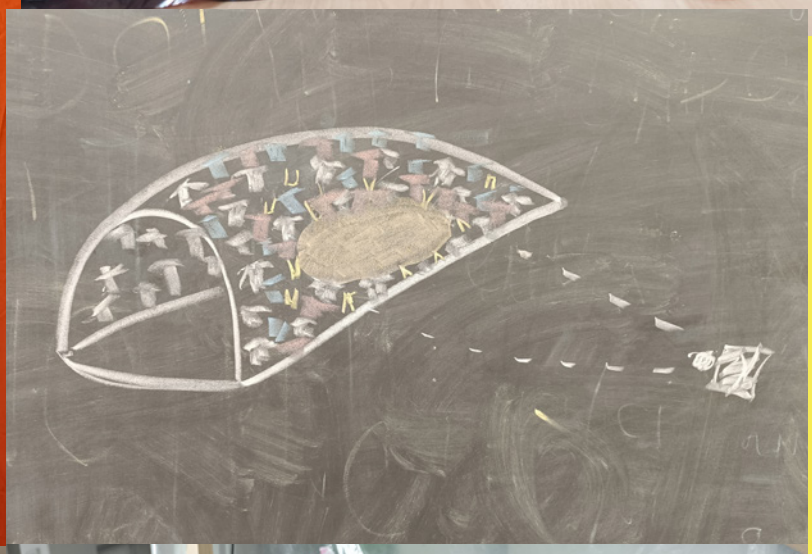
Hamaca Uno de los aspectos más gratificantes de este proyecto fue ver cómo estudiantes usaban la creatividad para procesar y expresar estas experiencias. Tanto en Milán como en Madrid, el arte se convirtió en una herramienta para explorar las identidades personales y colectivas, así como para abordar cuestiones sociales y ambientales más amplias.

Kin [Emanuele] De cara al futuro, creo que es importante considerar cómo proyectos como este pueden tener un impacto más profundo. Por ejemplo, en Milán, estamos explorando la idea de establecer un "eco-refugio popular" (*eco rifugio popolare*) permanente en KinLab: un espacio donde las personas jóvenes puedan continuar creando, aprendiendo y conectando con su comunidad.

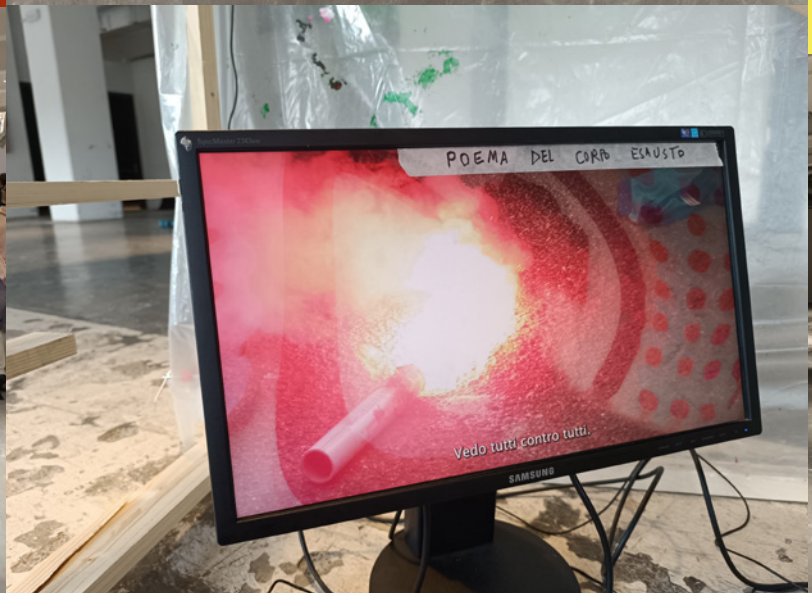
Locus* [Ana] Estoy de acuerdo. En Vallecas, el sentido de comunidad que nació de los talleres fue uno de los resultados más valiosos. Demostró que, incluso en circunstancias retadoras, lxs jóvenes pueden unirse para crear algo significativo e inspirador.

Mirando hacia el futuro, creo que es esencial construir sobre estas bases, buscando maneras de integrar la creatividad y la construcción comunitaria en el tejido de nuestros barrios y escuelas.

UNIVERSITY



FUTURE!


POEMA DEL CORPO ESAUSTO
Vedo tutti contro tutti.
SAMSUNG

Capítulo 2
Trabajo en los talleres con educadoras/ adultes

Etapa #2 Programa escolar: la escuelita para boomers

En la segunda etapa del proyecto se propone la activación del tarot-programa educativo con personas adultas que conviven y/o trabajan con adolescentes (profesores, mediadores culturales, etc). Para la edición en Vallecas, cada sesión ha sido guiada por un perfil experto (artistas, investigadores, mediadores y activistas especializades en mediación cultural desde la práctica artística) que ha puesto en juego su experiencia para activar el programa educativo diseñado por les adolescentes, teniendo en cuenta como recurso la metodología de Locus* y las piezas audiovisuales del archivo de Hamaca.

El objetivo de estos talleres es promover un intercambio de conocimientos entre generaciones y cuestionar las metodologías tradicionales de enseñanza. Para ello, los adultos han sido llamados en los talleres a resignificar los conceptos clave descritos mediante la creación de nuevas cartas de tarot que desafiaran la visión hegemónica de la sociedad.

SALA
PALOMERAS

Cada activación –tanto respecto a las reglas del juego como al formato de la carta resultante– depende del perfil que guía el taller. En este proceso los talleres utilizan prácticas creativas como el tarot, la creación audiovisual, el arte objetual, la escritura especulativa, la cultura digital, el drag o el archivo. En particular, se han desarrollado las siguientes sesiones:

1

Fin del mundo × Pablo Martínez

Un taller pensado para construir contrarrelatos del abismo y desarmar desesperanzas, para la experimentación y el juego con imágenes del apocalipsis. Pablo Martinez saca a los adultos de la clase, a través de derivas en el espacio público, tiradas expandidas y, cómo resultado, una nueva carta que queda como instalación efímera en el barrio.

2

Dolor: “Andando, que vienen dando” × Clara López (Mesa camilla)

Un viaje en el tiempo al futuro, una mirada en el espejo de nuestros mayores y una vuelta a la adolescencia. A través de un replanteamiento del dolor formulado desde el juego, la contemplación y la puesta en valor de la creatividad, Clara López nos invita a construir juntes una carta-botiquín a modo de dispositivo al que poder acudir.

3

Contra la Sintaxis × Lucía Egaña

En este taller jugamos con la identidad: nos imaginamos piedras para enfrentarnos a otros significados del fin del mundo. A través de la escritura creativa y especulativa Lucía Egaña nos invita a construir imaginarios alternativos e inventar ucronías, cómo errores de sintaxis y cicatrices, en un ida y vuelta de trabajo colectivo e individual.

4

Navegar el Virus × @desmusea

Desmusea propone un ejercicio de análisis y experimentación en dos direcciones: por una parte, identificar de qué forma la tecnología duele; a su vez, situar el modo en que puede ayudarnos a sanar. Así, la sesión invita a los adultos a definir posibles contraestrategias a los males cotidianos que la ciber-digitalidad cataliza, proponiendo nuevas fórmulas digitales y colectivas de curación, mediante la creación de una carta digital.

5

Seguridad/Glimmer × Gad Yola

En este taller Gad Yola invita a les adultes a resignificar la curiosidad mediante la práctica drag. Partiendo de la carta del Joker, les adultes crean conjuntamente una totem en torno a la que potenciar la curiosidad mediante la producción corporal (vestimenta, maquillaje, peluquería), la teatralidad y la puesta en escena (acción, voz, interpretación).

6

Contrahechizos para Hackear el Virus: “Archivos locos para imaginar futuros sensibles” × Milagros Valerio

A modo de despedida, esta sesión toma como punto de partida la labor de le archivere como práctica artística. Milagros Valerio invita a los adultos a trabajar con materiales de archivo doméstico, piezas conservadas en el fondo audiovisual de Hamaca y retales de conceptos abordados en las anteriores sesiones para componer una escenificación performativa que explorara el concepto de locura como una forma de imaginar futuros posibles desde miradas sensibles con el entorno.

Sesión 1

Ficciones especulativas, imágenes azarosas, montajes dialécticos. Un tarot para este fin del mundo

Pablo Martínez

El mundo está hechizado, la tierra enferma y nuestra capacidad de acción es limitada. Estamos atrapadas en el mundo de las falsas elecciones de la brujería del capital, por decirlo con Isabelle Stengers. Los mercados configuran un sistema de valores desvinculado de los fundamentos materiales. Los discursos se formulan bajo el influjo del algoritmo. Las imágenes aparecen y actúan en nuestros dispositivos por arte de magia. La comida nos llega en latas. Por eso parecería necesario formular nuevas estrategias colectivas para alterar, incidir o interceptar las energías de este sistema hechizado y comenzar a articular nuevas formas de vivir juntas. Las adolescentes nos enseñaron que el tarot era el camino.

Y no sabemos si es cosa de brujería, pero fue una de las tiradas de cartas de aquella tarde de noviembre en Vallecas la que nos condujo al vídeo *El sabor de la comida de lata* (Mercedes Gaspar, 1997), en que los alimentos precocinados evidencian nuestro modo de vida desarraigado. En un interior doméstico aparecen y desaparecen sillas, vajillas de plástico, bistecs, frutas y otros alimentos de papel… Se trata de una serie de dibujos que se deslizan por las superficies de una estancia deshabitada; figuras planas que entran y salen de la pantalla al ritmo de una música mecánica y configuran una coreografía de objetos que no son otra cosa que mercancías-fetiche. Cosas desarraigadas, sin contexto, solo flujo en un mundo deshumanizado. Una naturaleza muerta pero animada. Una vanitas danzante. En principio una contradicción, esta de lo muerto-animado, tan fuerte como la del *stop-motion*.

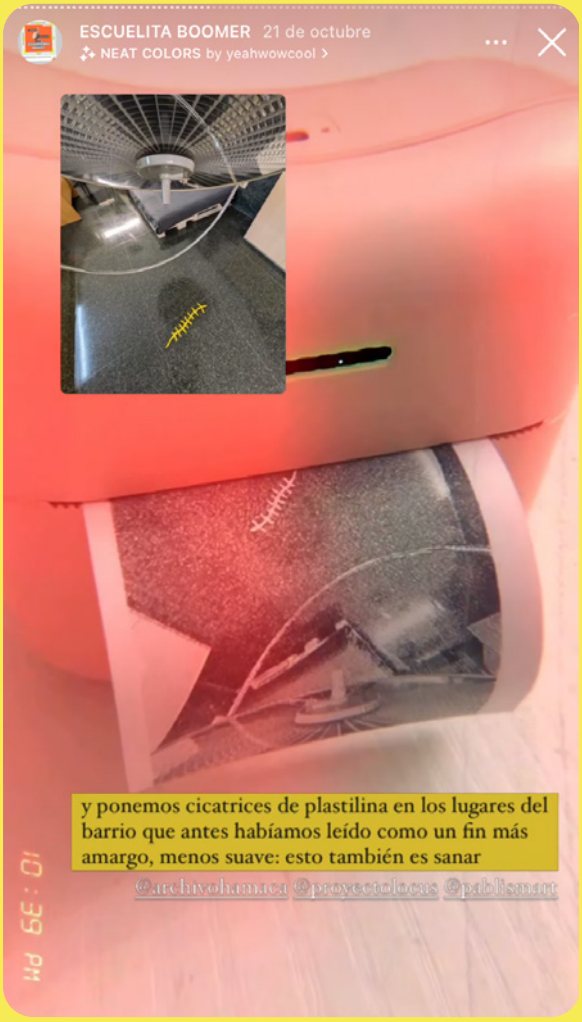
VÍDEOS DISPARADORES HAMACA

Pretty Short War
Luis Cerveró, 2021

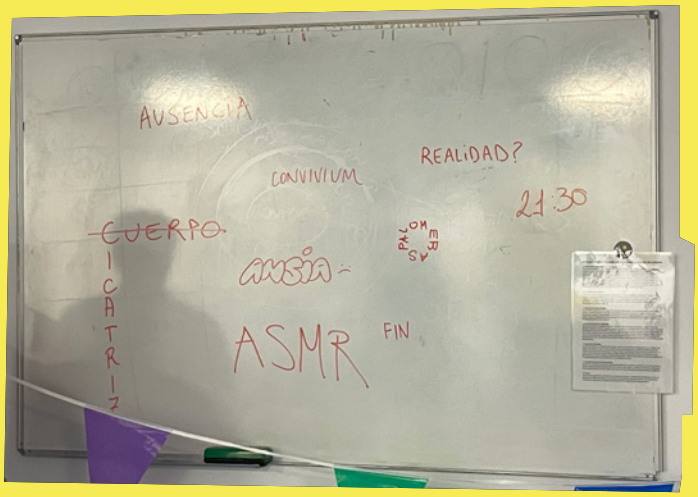
El sabor de la comida en lata
Mercedes Gaspar, 1997

Cuento de amor verdadero
Carlos TMori, 1991

Ser Dios
Julián Álvarez, 1999



En mitad de la sesión, la proyección nos mueve el suelo sobre el que caminábamos. Saltamos de la posibilidad de la extinción al animismo: a considerar el aliento que reside en todo aquello distinto a lo humano. Tras visionarlo juntas configuramos un listado en la pizarra:



ausencia, presencia, convivium, vacío, ansia, cuerpo, cicatriz, insulso, muerto, peso…

A partir de estas palabras construimos nuevas imágenes para las cartas que aportaríamos más tarde a la baraja. Un grupo de boomers modelando figuritas de plastilina sobre la ausencia, la cicatriz o la muerte tras haber realizado algunas tiradas de cartas en las que, sorprendentemente, la carga de emotividad, los miedos, las ansiedades, las dudas, los desamores y el exceso de inquietud habían servido para crear un lazo, ni que fuese momentáneo, entre ese grupo de desconocidas. Apertura emocional y honestidad brutal, quizás contagiadas por el espíritu adolescente de plenitud. Porque contrariamente a lo que tradicionalmente se piensa, la adolescencia no es una etapa de carencias, del adolecer, sino todo lo contrario, es una etapa de una intensidad desbordante. Ninguna de las experiencias que surgieron de la lectura de las cartas distaba demasiado de los relatos de las adolescentes. La escuelita evidenciaba que había mucha menos distancia entre estos dos grupos demográficos de la que aparentemente podría parecer en nuestra experiencia cotidiana entre profesoras-alumnas, madres-hijas, tías-sobrinas. La condición de habitantes de un mundo que da señales continuas de estar colapsando nos iguala más allá de cualquier diferencia de edad. Ante la posibilidad del fin se borran las generaciones. Y las tiradas de cartas desvelaban formas permanentes de colapso, una perpetua sensación de vacío en el estómago. Una amenaza del fin: como tras cada ataque de ansiedad en el instituto, cada despido injustificado, cada nuevo trabajo precario, cada expulsión de clase por un comportamiento inapropiado, cada negación de cualquier posibilidad de futuro.

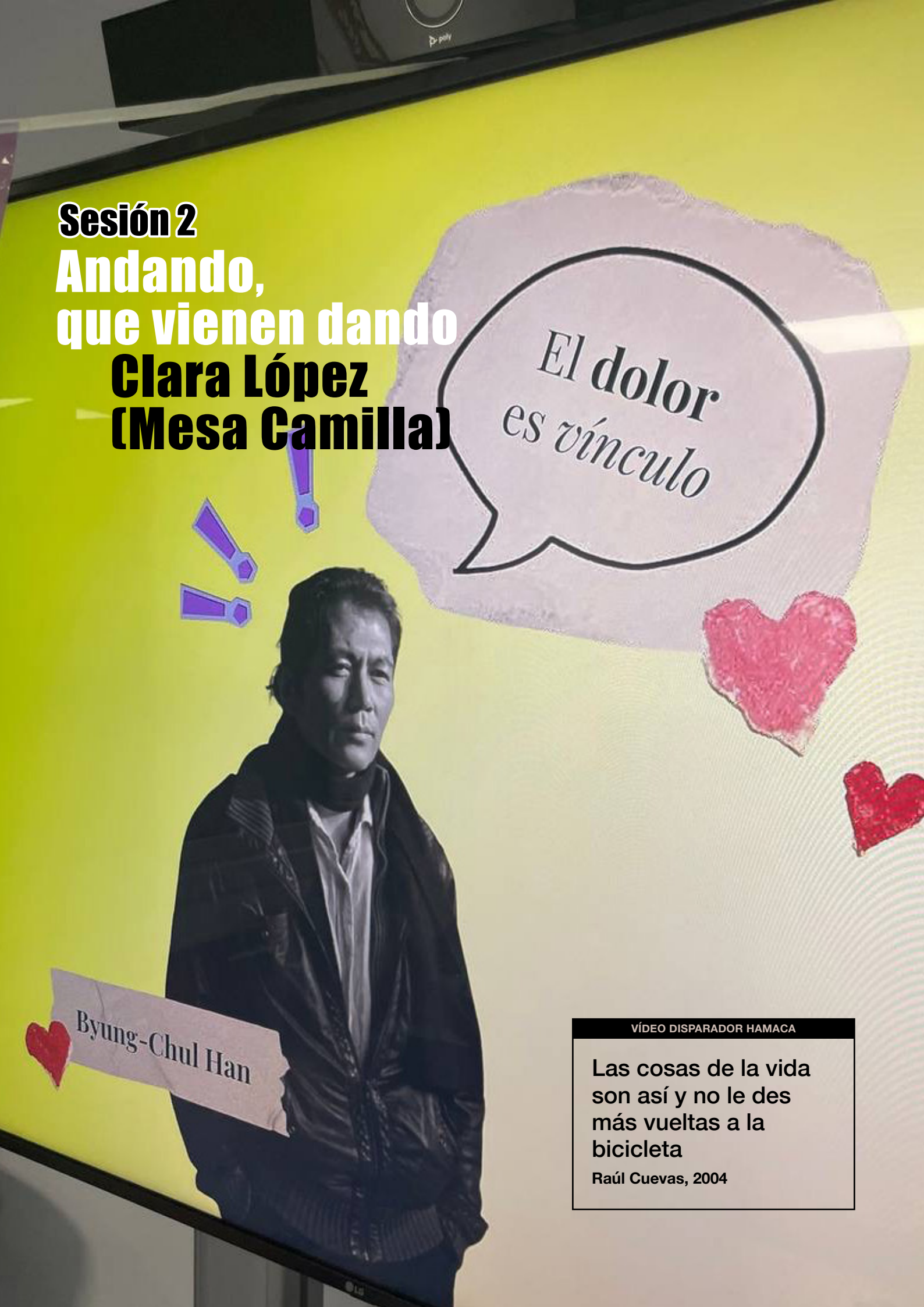
Tiramos e inventamos nuevas cartas. Conversamos, nos agrupamos y disgregamos en el aula y en las calles. Porque para comprender el sentido profundo del momento que vivimos hay que desplazar la acción y la búsqueda. Reorientarlas hacia el juego, la especulación, la adivinación, la alteridad, la adolescencia, la infancia o la demencia… En las cosas aparentemente inconexas, en la yuxtaposición de sentidos y el balbuceo, aparece la posibilidad de enunciar de otra manera, de articular otra forma de discurso que no esté sometido a la dominación capitalista. De encontrar aquello que subyace a la argumentación académica, a la información periodística, al hallazgo científico…

Pensar en los futuros que están aquí pero que no vemos. Activar la imaginación para establecer esas conexiones a partir de ficciones especulativas, imágenes azarosas, montajes dialécticos. De ahí la centralidad de las imágenes, que son instrumentos de poder, veneno y antídoto al mismo tiempo. Imágenes que no son nunca inocentes, ya que ocupan un lugar esencial en la construcción de nuestros cuerpos y nuestras subjetividades; tal es su naturaleza esquiva, su cantidad enloquecedora, su tráfico y su poder emocional. La tirada de cartas, además, funciona como el montaje de imágenes, como una construcción dialéctica. El montaje dialéctico, por decirlo con Hito Steyerl, es como chocar dos piedras hasta hacer que salten las chispas que originarán el fuego. En nuestro caso las imágenes fueron cartas, desplazaron nuestros cuerpos e hicieron saltar chispas para exorcizar el fin premeditado de este mundo. Especulaciones que invitaron a imaginar la posibilidad de nuevos mundos.

Sesión 2

Andando, que vienen dando

Clara López (Mesa Camilla)



VÍDEO DISPARADOR HAMACA

Las cosas de la vida son así y no le des más vueltas a la bicicleta

Raúl Cuevas, 2004

El 22 de octubre, martes, bajaba a Madrid desde Zarzalejo para conducir la segunda sesión de la Escuelita para Boomers, dedicada al dolor. Sólo por el nombre del proyecto ya merecía la pena participar en él. Pero es que, además, tanto la coordinación de Locus y de Hamaca como la idea de trabajar con un tarot creado por adolescentes hacían que fuera imposible no sumarse.

Al llegar me encontré con una sala amplia, adornada con banderines de colores, e inmediatamente sentí que el ambiente era el adecuado para lo que iba a suceder en ella –pues mi propuesta, en buena medida, estaba dirigida a que, de forma colectiva, reconectáramos con les adolescentes que en su día fuimos, y para ello el juego y la fantasía eran fundamentales.

Poco a poco se fue sumando un grupo de personas muy distintas entre sí, pero claramente conectadas con el *para qué* de ese encuentro. Ana, Francesca y Belén me ayudaron a plantear una especie de altar en el centro del círculo que formábamos con las sillas. Una guirnalda de luces iluminaba el botiquín vacío que presidía el círculo –que sería fundamental para el desarrollo de la sesión. A este botiquín lo acompañaban unas orejas de silicona y unas tiritas rojas con forma de corazón (una por cada participante).

Andando, que vienen dando era el título de la sesión, que hacía de homenaje a mi abuelo Alfonso: una persona capaz de habitar el equilibrio entre el espíritu lúdico de un adolescente y la sabiduría crítica de un viejo. Además, la pieza de Hamaca de la que partimos como detonante, *Las cosas de la vida son así y no le des más vueltas a la bicicleta* (Raúl Cuevas, 2004), se vinculaba a la perfección con ese mismo espíritu. Todo encajaba.

En *Las cosas de la vida son así y no le des más vueltas a la bicicleta* se muestra a un grupo de personas entre los 70 y los 90 años hablando en los bancos de un parque de sus dolores, inquietudes, pensamientos y recuerdos. Curiosamente, muchos de ellos están estrechamente relacionados con los que tienen les adolescentes que, por otro lado, ocupan esos mismos bancos, pero en horarios diferentes y teléfono móvil mediante. Dos maneras diferentes de socializar pero un factor común: la falta de escucha.

Observamos que tanto mayores como adolescentes son considerados como eslabones invisibles en nuestra sociedad: valorarnos en términos productivos deja inmediatamente de lado los grupos de población que no están en condiciones de producir, se les socializa como *sujetos pasivos*. Al mismo tiempo, ambos colectivos son de los más afectados por esta mirada tan excluyente y alejada de la diversidad que nos conforma como grupo.

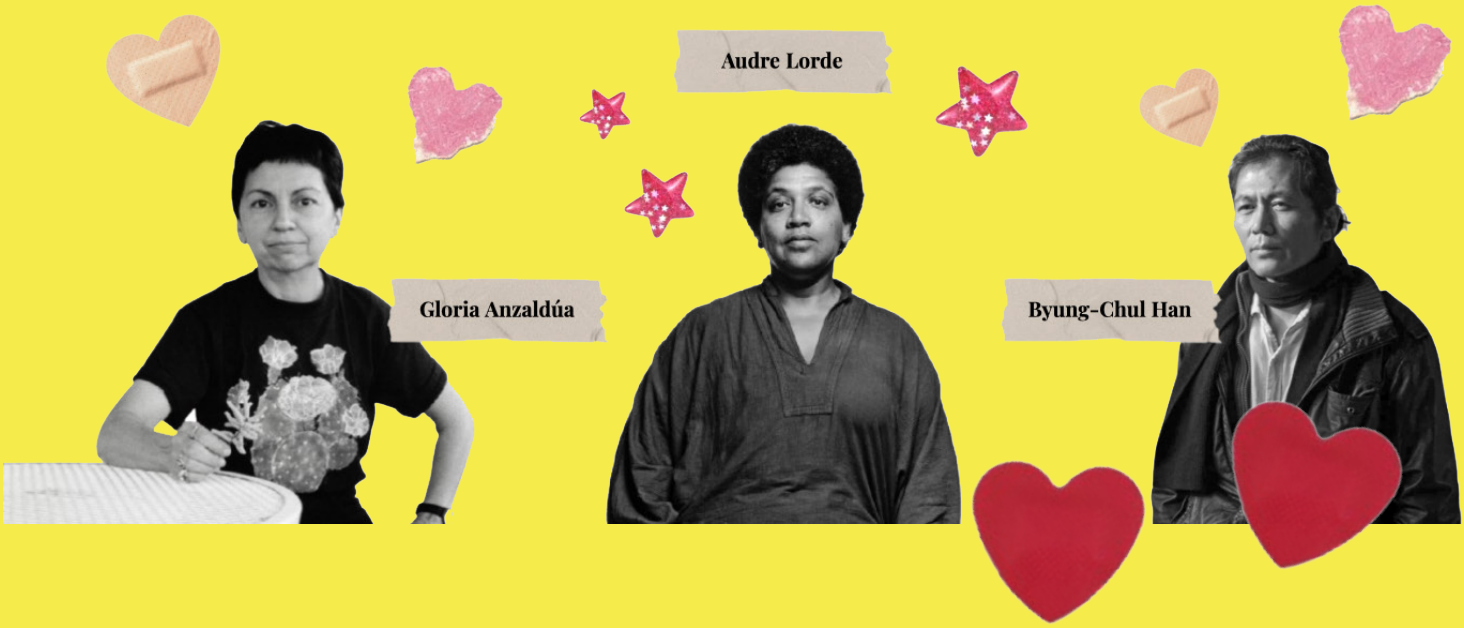
Y claro, cuando se te construye desde el rechazo, ¿dónde quedas tú, en este caso, como adolescente? Una de las consecuencias que se desprenden de esta construcción es que casi un 16% de los jóvenes entre 15 y 19 años, así como un 13,2% de niños entre los 4 y los 14 años, presentan un elevado riesgo de sufrir problemas mentales graves, particularmente en las clases sociales más bajas. ¿Pero cómo no va a ser así si no se les ofrece una contranarrativa en la que sostenerse y sobre la que poder construir una identidad propia? ¿De verdad puede extrañarnos cuando, como sociedad, somos incapaces de politizar el dolor y el malestar?

Al abordar estas reflexiones nos dimos cuenta de que difícilmente podemos sostener los dolores ajenos si no somos capaces de sostener los propios. Y, hablando de los dolores de los adolescentes en concreto, vimos hasta qué punto es necesario no olvidar que en su día nosotres también lo fuimos. Para ello, y haciendo uso del silencio y la contemplación, hicimos un ritual consistente en pasarnos una de las orejas de silicona junto a una de las tiritas en forma de corazón de unas manos a otras. Así, a modo de comunión, conectamos de forma consciente con la escucha y la ternura y nos instalamos en un lugar mucho más fértil para la siguiente propuesta: volver a nuestra adolescencia y abrazar a nuestro *yo* de entonces a través de fotografías que habíamos traído de nuestra adolescencia.

Este momento fue muy mágico, resultó catártico y revelador. En este abrazo nos reencontramos con lo que en aquel momento dolía y comprobamos lo mucho que, más allá de nuestra edad actual, compartimos con les jóvenes de hoy. Al abrir los ojos y volver del viaje al pasado, pudimos compartir nuestros hallazgos: qué necesitaba en aquel momento, la capacidad a la hora de hacerlo posible por parte de les adultes de mi entorno y mi capacidad de hacerlo posible como le adulte que soy ahora.

También dimos con otro gran descubrimiento: la certeza de que, como afirma Byung-Chul Han, el dolor es vínculo, y que es gracias a la posibilidad de ver mi dolor que puedo ver el del otro y, con ese otro, construir a favor de maneras más amables y diferentes de vivir. En esta reflexión nos acompañaron Audre Lorde, que defendía la importancia de la existencia del dolor y de nuestra manera de trascenderlo; y Gloria Anzaldúa, que proponía las heridas como las grietas que posibilitan la entrada de la luz, algo que tanta falta nos hace en este mundo que, precisamente por renegar del dolor, e irónicamente, tanto puede llegar a doler.

Una vez pudimos conectar con la verdad y el poder de la mirada del dolor como espacio para la posibilidad, pudimos nombrar otra gran realidad: que éste, precisamente por la oleada de honestidad que trae consigo, nos permite crear, transformarnos y rebelarnos contra el «infierno de lo igual» al que estamos condenados en esta *sociedad paliativa* de la que habla Han. De esta manera, el dolor, además de doler, pasa a ser una ventana para la creación. Y esa creación guarda la promesa del alivio, de la disidencia y del cambio.



¿Y qué resultó de todo ello? Una propuesta del botiquín con el que nos habría gustado contar en nuestra adolescencia y que, desde la conexión y la capacidad de acción que tenemos ahora como adultes, podemos legar a les adolescentes de nuestro entorno para que se sientan acompañades en la vivencia de sus dolores. De esta manera, y de forma simbólica, creamos por grupos las herramientas que logramos detectar, que son las siguientes:

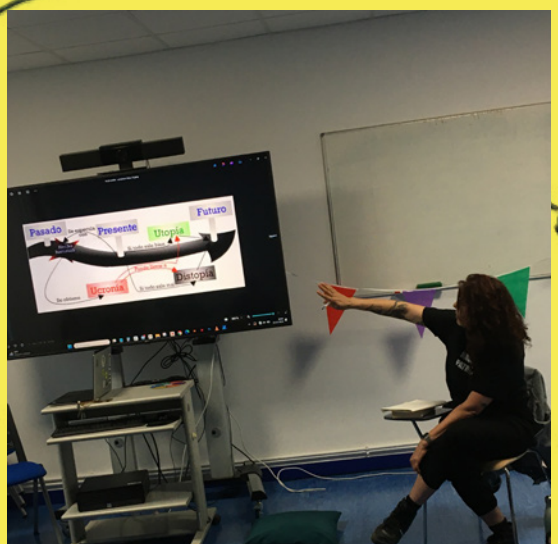
Sesión 3

Cuando el río suena es porque piedras trae

Lucía Egaña Rojas

LA SALA Y LAS PIEDRAS

Boomers, boom, en la escuelita de Vallekas. Hay un laberinto, una bandera con arcoiris, o es un cartel. El lavabo, la sala, las sillas. No se abre la puerta. Algo se perdió afuera del armario. Belén es una piedra caliza que fue encontrada en un descampado. Quedan gominolas del día anterior, pero no la llave. En la pantalla movimiento, son colores como gusanos de azúcar. O es la imagen de un puzle con forma de mapa mundi que se está desarmando. Francesca es piedra volcánica que nació del fuego. Cada una se desprende de sí misma. Se tira rodando desde el cuaderno, silla abajo, chorrea de los cuerpos humanos, todas caen en el suelo de la sala, rebotan. Leticia pierde pedazos y se une a otras, conoce su pasado. Risa nerviosa. La mirada circula desorganizada. Zoi es talco, piedra blanca hecha polvo. A veces la toman por granito. *A todos nos toman por granito alguna vez*. Candela cambia con el tacto, es la más áspera de las lisas, todas lanzadas al río, y ella del abajo, se sumergió. *Lo recto está bien, pero yo soy más bien retorcida*. Desplazamientos, desorientaciones, será de barro o de ceniza. Paula viene de Rias Baixas. Fue piedra de orilla y hoy es parte de un parque urbano. Volcadas en el pozo en común, por sobre la puerta cuelgan cintas de papel dorado. Es una sala multiuso, polivalente, en la actualidad llena de piedras, o de granos, o pedazos de estrella, hay tantas formas de nombrarlas... Asier es una rara, poco común. *Solo soy barro. Cedo. Trato de acomodarme*. Jeruso también es barro. Rojo. Es arcilla (y antes era capitalista). Es bronce, está fundido. Ahora es inútil. Ahora es Ana. Ana es heliotropo. Negro, aunque verde oscuro, aunque verde oscuro con vetas rojas. Es su propia casa. Es su propia casa. Es su propia casa.



NO SOY SÍLEX, NI DIAMANTE NI NINGUNA DE ESAS ESTUPENDAS MATERIAS DURAS

Una piedra sirve para tirarla contra el muro, para crear ondas cuando el agua está calmada. Una piedra en el zapato puede hacerte la vida imposible. Una piedra junto a otra podrían hacer los muros de tu casa. Una mujer sin nombre se convirtió en una columna de sal por mirar hacia atrás. Mirar hacia atrás es de piedras porque miran el tiempo que las formó. Decirse hacia atrás, un salto geológico.

ESTRATEGIAS CONTRASINTÁCTICAS PARA FUGARSE DEL DESTINO LINEAL

Estas estrategias son como cartas de comodín para la baraja. El comodín se llamaría ucronía. La *ucronía* es una imagen pixelada en la que todo da un vuelco inesperado. Hay flechas de colores que se clavan en distintos lugares de una flecha más grande, que perdió el rumbo.

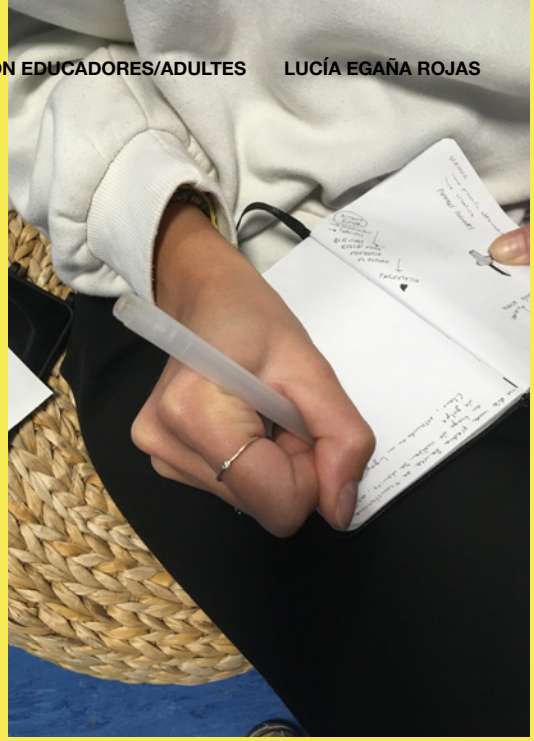
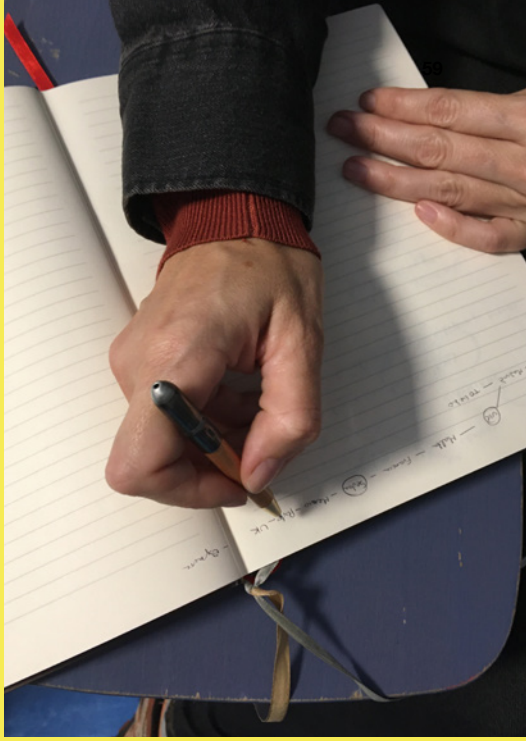
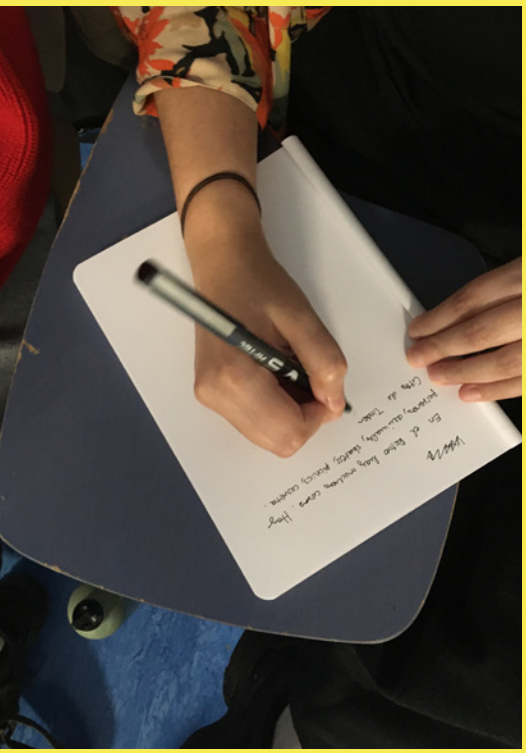
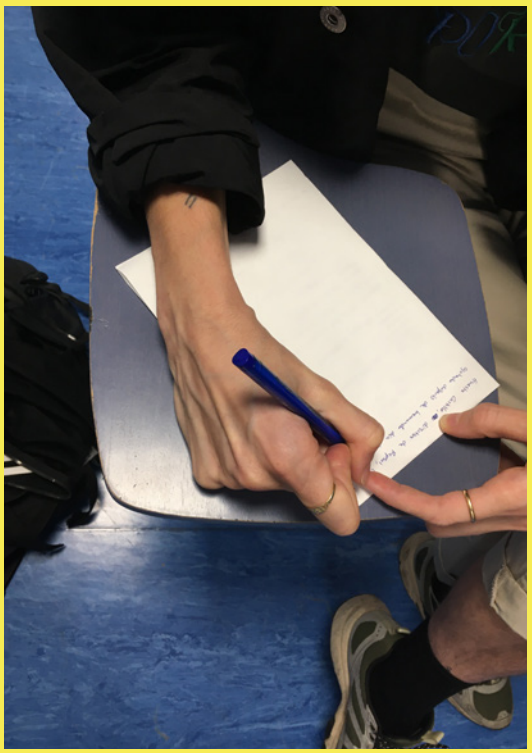
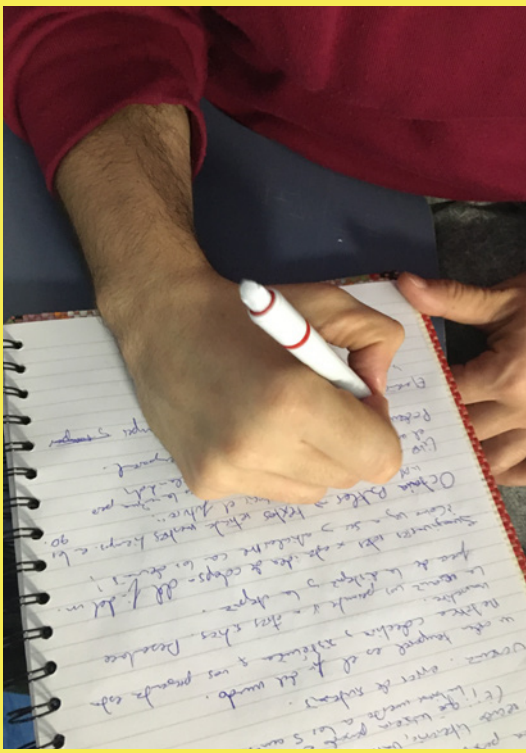
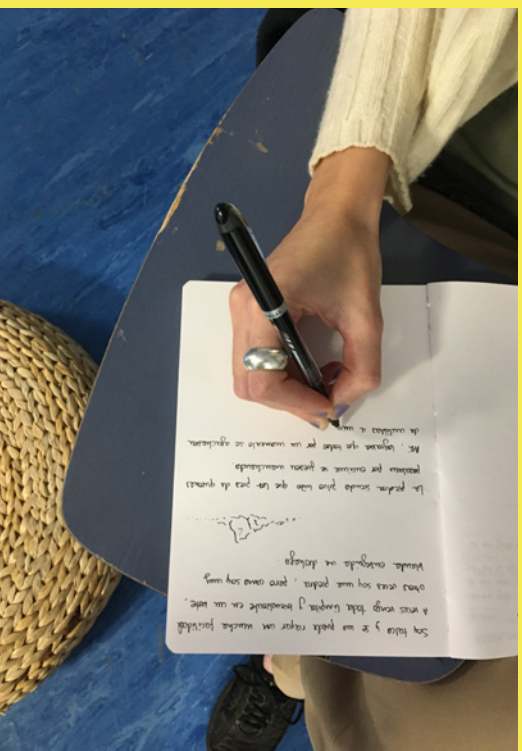
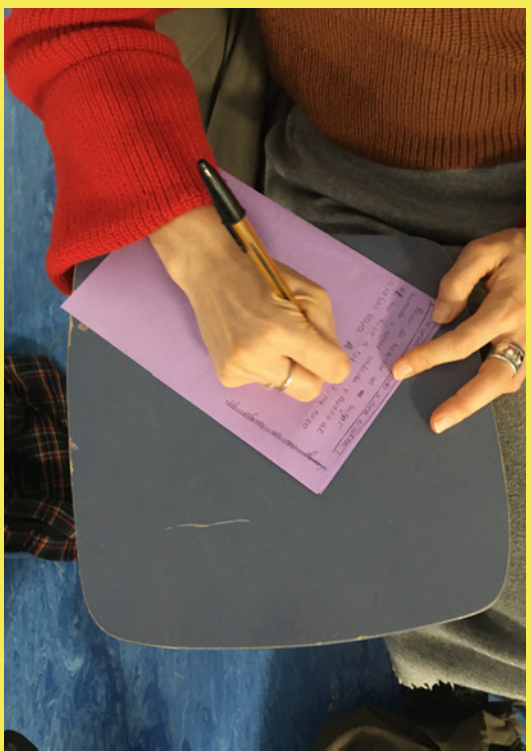
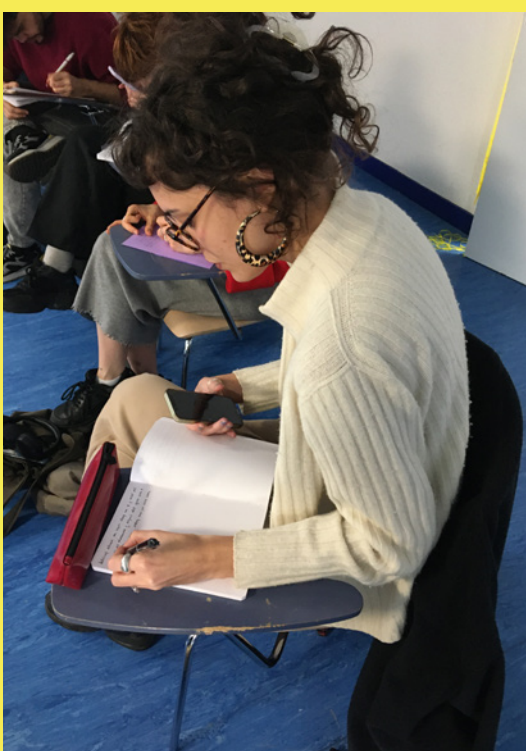
Estas son las estrategias que creamos como un oráculo para la fuga. Úsalas cuando sea necesario.

– Litoamistad: romper jerarquías
– Ageneracional: poder de seguir naciendo
– Pausa: detenerse y contemplar
– Meteorito: desvíos temporales y recomposiciones
– Flotar: cambiar el estado material
– Desaparecer: quitar sentido al poder
– Textus interruptus: el cuento de nunca acabar
– Intoxicación: Multiplicarse hasta devenir comunidad
– Verónica: ser huracán

NOTAS

* Todas las frases en cursiva son del texto “Ser tomada por granito” de Ursula K. Le Guin, publicado en *Contar es escuchar. Sobre la escritura, la lectura, la imaginación*. Traducido por Martín Schifino. Madrid: Círculo de tiza, 2018.

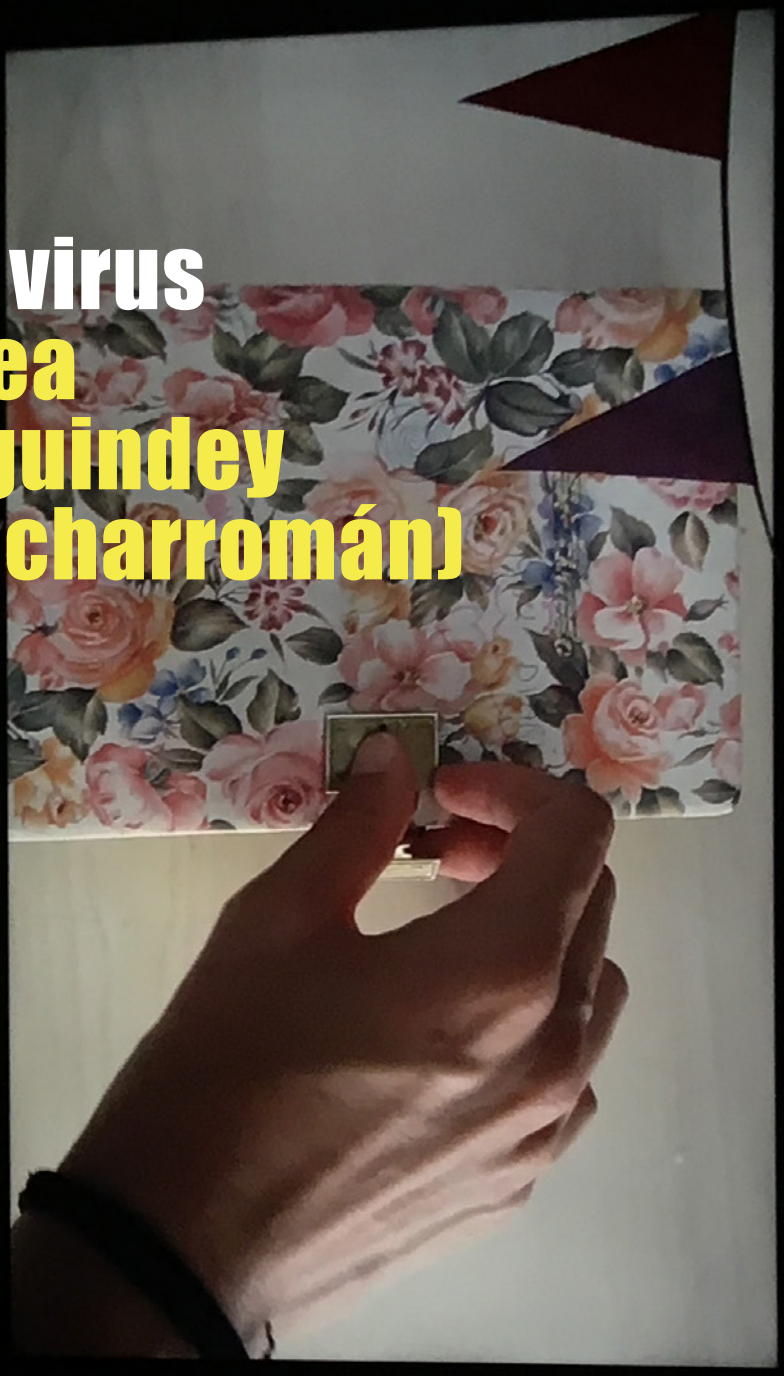
** Las piedras y las estrategias surgen de los textos escritos por las personas participantes del taller.

Sesión 4

Navegar el virus

Desmusea (Clara Harguindey y Daniel Pecharromán)



VÍDEO DISPARADOR HAMACA

(Auto)exposiciones

Florencia Aliberti, 2015

Navegar el virus fue nuestra sesión dentro de la Escuelita para Boomers y tuvo lugar la tarde del 28 de noviembre en el Centro de Salud Comunitaria de Vallecas. El encuentro fue un ejercicio de análisis y experimentación en dos direcciones: por una parte, tratamos de identificar de qué forma la tecnología nos *duele*; por otra, situamos el modo en el que puede ayudarnos a sanar estos malestares.

A través del uso de diferentes dispositivos definimos posibles contraestrategias a los males cotidianos que la ciber-digitalidad cataliza, proponiendo nuevas fórmulas digitales y colectivas de curación. El texto que sigue funcionó como brújula conceptual para la propuesta de experimentación que tuvo lugar en la Escuelita.

AM I PRETTY?

En su vídeo *(Auto)exposiciones* (Florencia Aliberti, 2015) la artista argentina recupera una selección de vídeos de Youtube en los que adolescentes se filman a sí mismas planteando preguntas en busca de aprobación. Entre ellas, decenas de jóvenes preguntan ante la cámara: ¿soy guapa? En su producción artística, Aliberti se apropia de diferentes materiales audiovisuales que recorren Internet y los concatena. Su visionado combinado revela una cuestión latente en todos ellos, convirtiendo el anhelo individual en colectivo. El extrañamiento en la autopercepción se desencadena navegando en Internet y sólo en Internet podrá ser sanado.

EL MALESTAR

No es solo en la autopercepción donde la red genera posibles dislocaciones. El cuerpo, la memoria, la economía visual o la sostenibilidad son algunas de las dimensiones donde la cultura red ha generado nuevas figuraciones del dolor.

El arte, en tanto dispositivo capaz de ampliar los marcos de sensibilidad e imaginación, atiende a tales figuraciones: se hace cargo del dolor y lo señala para proponer o reclamar, desde diferentes lugares, una reparación. A continuación exponemos un diálogo entre las zonas de dolor identificadas y algunas breves contrapropuestas configuradas desde el arte contemporáneo:

1) EL CUERPO

Bajo esta denominación reunimos dolores que se articulan a través del cuerpo y lo someten a presiones estéticas y políticas. Incluimos así el dolor híper-presente en la virtualidad relacionado con la presión de la normatividad estética, la fiscalización del cuerpo, los enjuiciamientos que tratamos de solucionar con encorsetamientos y maltratos –como las dietas, las rutinas agresivas de ejercicio, el *looksmaxing* (maximizar la apariencia física a través de diferentes métodos y procedimientos), *mewing* (técnica que pretende cambiar la forma de la cara), etc. En este contexto también incluimos dolores relativos al cuerpo en su condición como sujeto político, especialmente en aquellos que encarnan disidencias y subalternidades.

Wearable Face Proyector (Jing-Cai Liu, 2017)

Wearable Face Proyector, de la artista Jing-Cai Liu, toma forma como pequeño proyector que se aloja sobre la frente y transforma el rostro. Permite así una nueva apariencia que protege de posibles violaciones de privacidad, ofreciendo al tiempo una apariencia fluida, una identidad mutante que pueda escapar o adaptarse a los regímenes cambiantes de la normatividad.

2) LA MEMORIA

En este apartado recogemos dolores vinculados a nuestra agencia en relación a la memoria digital, individual y colectiva. Reflexionar ante el reemplazo de nuestra capacidad y competencia para recordar por servidores y centros de datos atravesados por dinámicas neoliberales y que suponen una constante amenaza para el recuerdo. Proponemos pensar en los espacios vacíos y lagunas de información que pueblan Internet, pero también en el significado o potencia que pueden tener esas ausencias.

The library of missing data-sets (Mimi Onuhoa, 2016)

The Library of missing data sets es una obra de la artista Mimi Onuhoa con la que construye un repositorio de aquellos datos ausentes de los grandes *datasets* de información. Lagunas y espacios vacíos a los que no se le presta atención, como son los datos relativos a *Inmigrantes indocumentados actualmente encarcelados y/o mal pagados* o *Cuánto paga Spotify a cada uno de sus artistas por reproducción de canción*. Si bien su ausencia revela los sesgos e indiferencias de quien archiva, la artista también atiende a la potencia de quien no es visto o rastreado.

3) LA ECONOMÍA VISUAL

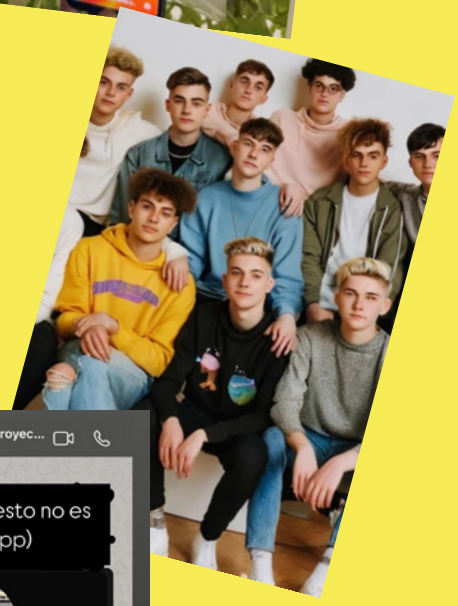
De los malestares vinculados a los *no recordados* pasamos a incidir en el dolor implícito a los *no vistos*. Como sabemos, el sentido privilegiado de la contemporaneidad es la vista: en su obra *Ojos y capital* Remedios Zafra habla del mirar como la moneda de cambio contemporánea. En el texto señala dos cegueras: en primer lugar, el modo en que la red oculta –el algoritmo beneficia unos relatos frente a otros– y genera unas lógicas atencionales, mostrando unas imágenes más que otras; también, señala cómo los propios dispositivos se nos han hecho invisibles por su cotidianidad y exceso.

A place I've never been (Adrien Flury, 2016)

En *A place I've never been*, el artista Adrien Flury recupera numerosas imágenes que usuarias de Internet han subido a sus redes sociales de la ciudad de Atenas. Con ellas configura un ensayo audiovisual en el que Atenas es reconstruida en un collage cinético y acelerado. El proyecto insiste así en la redundancia en unos marcos de contemplación específicos; en cómo la mirada –en este caso turista, burguesa y blanca– circunscribe el territorio a lugares concretos, invisibilizando otras realidades o contextos y objetivando un entendimiento concreto de un lugar.

4) LO SOSTENIBLE

El dolor y el daño vinculados a la tecnología no solo afectan en el plano de lo simbólico: uno de los principales dolores vinculados a lo tecnológico tiene que ver con las realidades materiales que lo sostienen. En las minas donde se extraen los minerales en los que se basa la industria tecnológica trabajan personas y niños en condiciones deplorables. Desde ahí hasta el consumo de recursos hidrológicos para el mantenimiento de los centros de datos, el desarrollo técnico de occidente implica la precarización de las condiciones de vida humanas y no humanas.



Harvest (Julian Oliver, 2017)

Harvest es una obra de ingeniería crítica y arte climático computacional propuesta por el artista Julian Oliver. La intervención consistió en una turbina que se *alimentaba* de dos de los principales síntomas del cambio climático: las tormentas y las ráfagas de viento. Utilizaba su energía eólica para extraer criptomonedas, cuyas ganancias usó como fuente de financiación para la investigación sobre el cambio climático.

Como en (*Auto)exposiciones*, la tecnología que hiere puede ser, tal vez, la misma que se dispone para la cura. El arte y la virtualidad activan fuerzas ficticias que nos orientan, dando forma a lo que aún está por acontecer. Es por ello que debemos entenderlas como elementos no sólo anticipatorios o predictivos sino performativos, de los que debemos hacernos cargo; atender a ellas, navegar el virus, con el deseo de mitigar el declive hacia lo inevitable, explorando otras vías de posibilidad.

ESCUELITA BOOMER 29 de octubre
Sesión 5
4 Producción Corporal
Seguridad ✨ /Glimmer
Gad Yola
@gadyola
@archivohamaca
@proyectolocus

El drag es un medio, el drag no es un fin, el drag es un envoltorio, el drag es un paso hacia, es una forma de, es un camino a, es la transformación necesaria para cumplir un sueño, para reírte entre amigues, para tener una carrera profesional, para cumplir una fantasía, o para ser un adolescente que quiere intervenir su cara mediante el maquillaje.

El drag apareció en mi vida en medio de una carrera universitaria en Madrid y haciendo prácticas en la biblioteca de la universidad. Corría el año 2017, acababa de salir la temporada 9 de *Rupaul's Drag Race*, la ultraderecha española revivía con Vox y La Prohibida acababa de sacar su hit *Baloncesto*. Empecé a maquillarme a escondidas en mi casa de Entrevías. A los dos meses tuve que contárselo a mi madre y se puso a llorar. Todo empezó pidiendo cosas online, con mi hermana comprándome ropa de mujer y con mucha vergüenza. Mucha. Vergüenza y curiosidad conviviendo en un mismo espacio-tiempo. Se considera un triunfo de la voluntad hacer y gestionar con vergüenza porque te puede la curiosidad, las ganas de saber «y si...», de ver tu cara sin cejas o ver tus ojos en mil colores. En 2018 conocí a colectivos antirracistas en Madrid. Lo demás es historia que podéis buscar en Google sobre este proyecto que yo llamo *Gad Yola* y socialmente Gad.

Hoy, en 2024, doy charlas y talleres sobre el drag y mi concepción sobre ello. Es verdad que me siento muy filósofa cuando hablo del drag: comparto una visión muy sesgada sobre la historia del drag mencionando a personas como William Dorsey Swan, Crystal LaBeija o Giuseppe Campuzano... pero, claro, ¿cómo hablamos de un drag marrón o negro? Estas son conversaciones bastante actuales porque el drag es un arte relativamente nuevo –no tiene ni 100 años y, tal y como lo conocemos, apareció hace unos 50 o 60 años. Sí, siempre ha habido transformistas e imitadoras, pero la reivindicación queer o la reivindicación de la racialización ligada a ella es realmente algo temprano.

¿Y cómo habla una travesti marrón del sur global antirracista sobre el drag? Con una visión travesti, afro, migrante y antirracista de ésta. De nuevo: la vergüenza y la curiosidad. De adolescente me daba vergüenza reconocer la historia afroperuana en mi familia, huía de la feminidad, renegaba de los eventos de mi madre y sus amigas –resistencia sudaka– y me creía una chica blanca española más. De nuevo, el drag como respuesta, como contraposición, como antítesis a la cisheteroblanquitud en la vida de la Travesti del Perú. El drag puede ser poderoso, por eso es importante que la gente tenga nociones de ello. No, pero en serio, el drag es poderoso, y no porque Rupaul o Supremme Deluxe lo digan de forma rimbombante. El drag es poderoso porque le recuerda a la sociedad que no debe tomarse la cultura tan en serio.

CULTURA

¿Entonces es el drag baja cultura? ¿Somos los bufones de la corte del siglo XXI, como me decía mi compañero de piso?

El drag viene de la pobreza, de lo trans, de lo racializado, de los *beauty pageants*. En los Estados Unidos de los 50' se popularizaron los concursos de belleza femenina –impulsados por hombres gays– y una mujer trans afrolatina, Crystal LaBeija, empezó el sistema de las Houses y el Ballroom a finales de los 60'. La pionera House of LaBeija buscaba la diversidad de belleza, escapaba del canon de estética eurocéntrico creando sus propios concursos donde el panel de jueces no fuese blanco en su totalidad.

Ser juzgade por quien tiene la capacidad para hacerlo. Me gusta enseñar esta parte de la historia del drag precisamente porque nos da genealogía, nos ayuda entender cómo los seres marginales buscan su propio espacio, unen fuerzas y crean cátedra. Creamos nuevas formas de entender la vida. Giuseppe Campuzano decía «los futuros queer se moldean cada vez que creamos imaginarios de vivir de manera distinta».

CURIOSIDAD: EL ARTE DRAG

Todo esto fue la base para el taller que impartimos en Vallecas. La premisa era resignificar la curiosidad en relación a los espacios seguros.

El día del taller, el centro en Vallecas que nos alojaba celebraba paralelamente un evento de Halloween para adolescentes, así que era apropiado que una drag queen estuviese rodeada de sangre falsa y monstruos. Para empezar, todes les asistentes escogieron, con algunas de mis pautas, un nombre drag gracioso y una carta del tarot de la cual tenían que utilizar un elemento estético para plasmarlo en su cara. Del tarot a la cara: me parecía un ejercicio interesante que, realmente, se basaba más en la forma que en el contenido. Las líneas, los colores, las formas, tomar una parte y trasladarlo a maquillaje, para luego pensar en los distintos espacios en los que esta transformación

de la casa @gadyola 💖

drag podría ocurrir: una habitación a escondidas de los padres, en el recreo del instituto con las amigas, en un taller drag, en un espacio laboral adecuado.

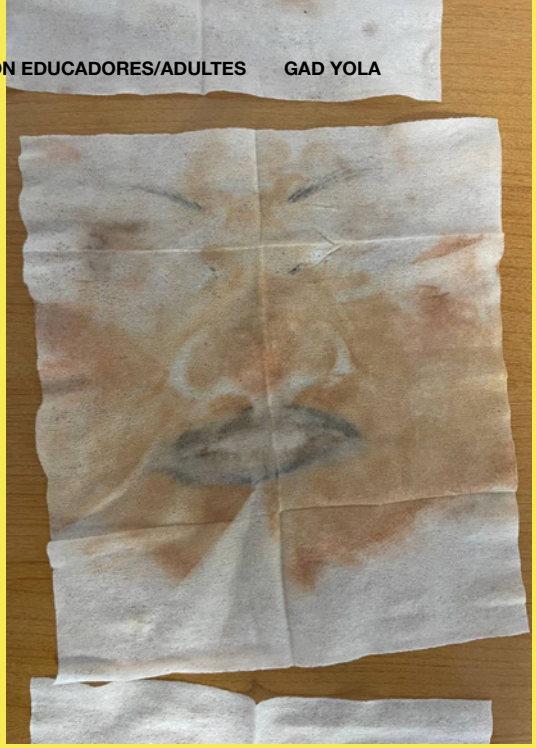
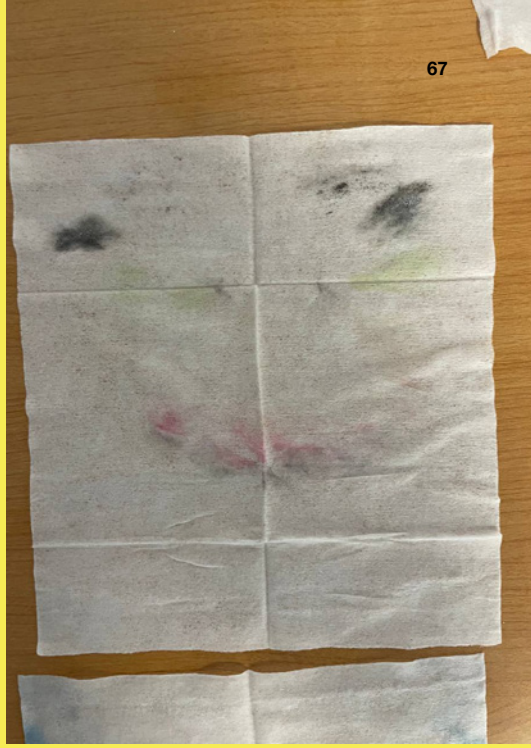
Puse una mesa llena de pelucas y maquillaje y quedé impresionada con la velocidad y decisión de les *boomers* a la hora de ponerse manos a la obra. Se montaron con mi supervisión y ayuda pero, realmente, el gran esfuerzo fue de elles. De estos momentos rescato la valentía, el arrojo, la energía y la disposición, porque la creación fue casi intuitiva. No tuvimos mucho tiempo para detalles, pero quedé tan satisfecha como madre de estxs baby drags…

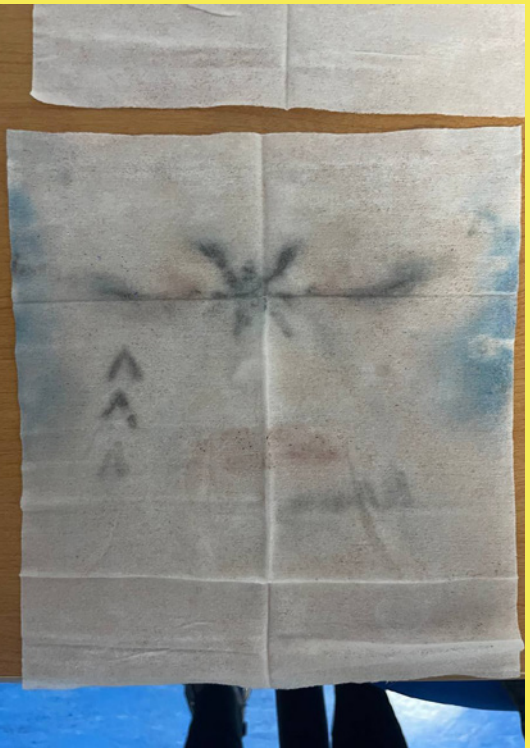
Quería que el proceso de crear nuevas cartas se diera justamente en la muerte de la fantasía, en el momento temido para muches: el quitarse el drag, el dejar una parte de ese envoltorio que te permite ser otrx. Hugaceo Crujiente, la drag queen madrileña de estética club kid, popularizó en España el impregnar toallitas desmaquillantes y hacer cuadros con ellas. Eva Blunt, la drag queen mexicana circense, también coleccionó dichas toallitas impregnadas con restos de maquillaje y se hizo un vestido de gala con todas las toallitas para la final de su concurso en Drag Race México. Las cartas del tarot serían lo que quedase del makeup de les asistentes en las toallitas desmaquillantes.

Empecé yo, como ejemplo, y rápidamente les demás hicieron esta especie de ritual en la que se colocaban a mi lado y se desmaquillaban –aunque no todes, ya que algunxs querían seguir con el *makeup* encima. Lo sentí casi catártico. También indiqué que quien quisiese podía intervenir sus toallitas, para darle tridimensionalidad a las creaciones –y les colocaron pestañas.

Fue un ejercicio de creatividad fugaz, una lección antirracista queer, unas dos horas de interseccionalidad, de pasarlo bien y de recordarnos que no hay que tomar tan en serio la cultura. Creo que los talleres drag son necesarios para explorar este lado *hyperfemenino* así como *monstruoso* –casi igual que los compis del pasaje del terror del centro en Vallecas. Estos términos pueden parecer antónimos, hay una parte de la *monstruosidad* del arte drag que nos desvela una verdadera naturaleza detrás de toda pinta de normalidad, una parte que todas ansiamos sacar de alguna manera u otra.

Creo que este envoltorio debe filtrarse en todos los tipos de pedagogías, saberes, artes e instituciones: no solo por su carga histórica en la lucha contra la discriminación por cuestión de sexualidad, identidad y expresión de género, sino también por la fuerza renovadora de la creatividad y curiosidad que trae para las nuevas generaciones.



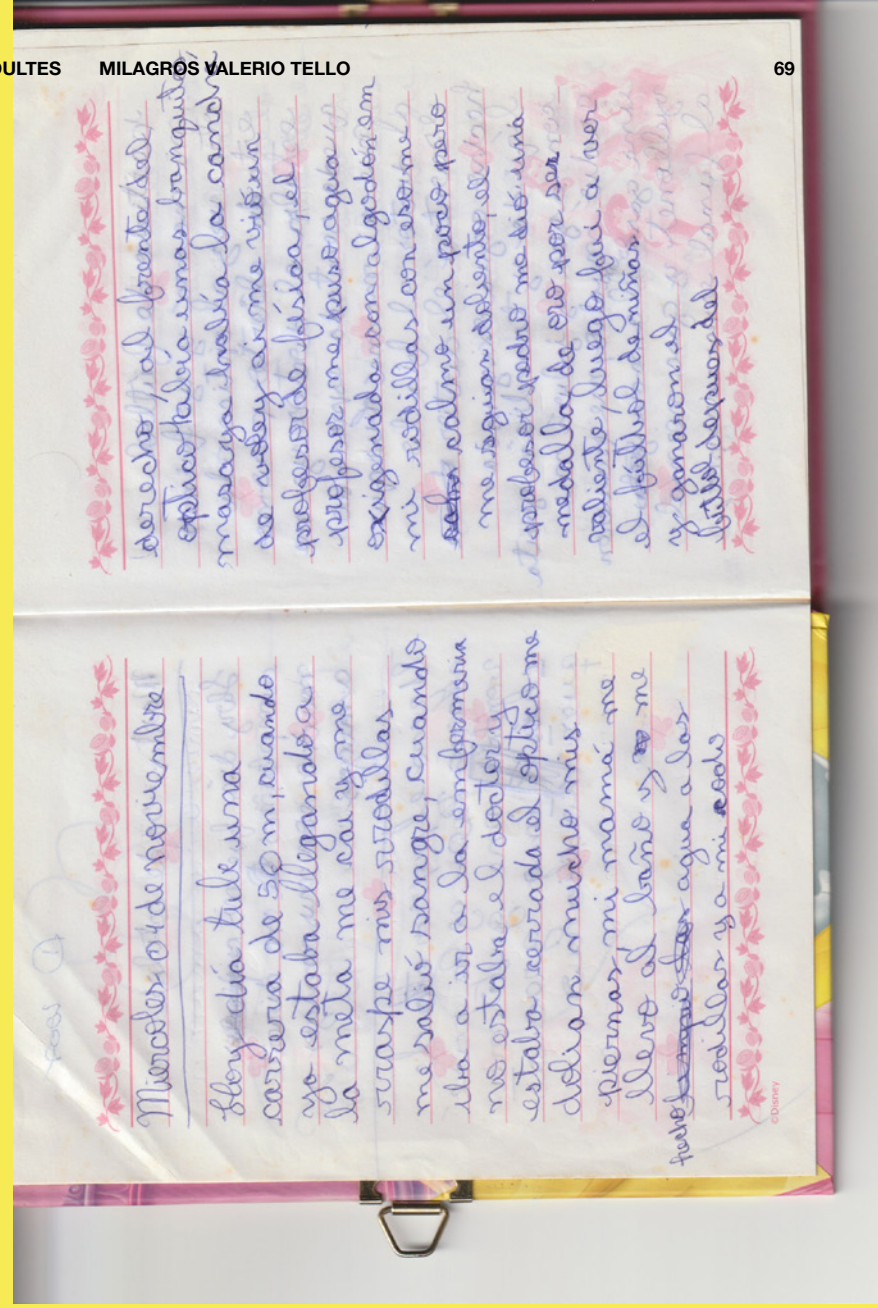
Sesión 6
Contrahechizos para hackear el virus: Archivos locos para imaginar futuros sensibles
Milagros Valerio Tello
@archivohamaca @proyectolocus
no fue lo único especial... Zoí nos trajo una tarta sorpresa para celebrar el fin del ciclo y el cumple de @milivate ! de calabaza, que también hizo su magia energizante

En agosto de 2021 viajé a Lima antes de mudarme de Madrid a Donosti. Me reencontré con mi abuela y con mi habitación de toda la vida. Habían pasado unos meses desde que mis clases en la universidad terminaron para siempre y me acababan de aceptar en un máster al que eché solicitud pensando que no me cogerían. No era muy consciente de las cosas. A veces pienso que nunca lo soy y me pongo triste. Al llegar a mi casa de Lima fue como estar otra vez *in the real world*. Tengo esa sensación cada vez que vuelvo. Pienso en el desarrollo de una vida paralela que ha seguido allí ocurriendo, sin que me de cuenta.

Mi casa, la de Lima, en la que viví 19 años, nunca me gustó. Crecí pensando que me mudaría de allí en algún momento. Pensaba que me mudaría a San Borja o, en todo caso, a San Luis. Al final eso nunca ocurrió y terminé viviendo en Madrid.

Pero volvamos al propósito del viaje. Sí, porque había uno. La misión era rastrear mi archivo familiar para luego hacer un proyecto con eso. De cierta manera, todo era una simple excusa para volver a aquella casa que nunca me gustó, echarme en mi cama y tomar desayuno al día siguiente mientras escuchaba a mi abuela encender la radio. Encontré muchas fotos, cintas de vídeo, tarjetas de identificación caducadas, dibujos y muchas cámaras. Coloqué todo en la mesa del comedor y pensé en que podría montar un puesto en el Rastro.

Encontré uno de mis diarios. Me lo había regalado mi mejor amiga. No lo recordaba. Había ido a Lima con la idea de localizar cosas sobre la historia de mi familia, pero en vez de eso me fui reencontrando con unos textos que al parecer habían sido escritos por mí.



Miércoles 01 de noviembre de 2007

Hoy día tuve una carrera de 50 metros. Cuando ya estaba llegando a la meta me caí y me raspé mis rodillas, me salió sangre. Cuando iba a ir a la enfermería no estaba el doctor y estaba cerrado el óptico. Me dolían mucho mis piernas. Mi mamá me llevó al baño y me echó agua a las rodillas y a mi codo derecho. Al frente del óptico habían una banquitas, más allá había la cancha de voley. Ai me vio un profesor de física. El profesor me puso agua oxigenada con el algodón en mi rodilla ... con eso me calmé un poco pero me seguía doliendo. El profesor Pedro me dio una medalla de oro por ser valiente, luego fui a ver el fútbol de niñas y ganaron, después del partido de fútbol mi mamá y yo fuimos otra vez al óptico. Ya estaba abierto pero no estaba el doctor, yo me quedé sentada esperando que mi mamá busque al doctor. Al fin lo encontró, el doctor me echó agua oxigenada y también gasita con agua y jabón, me ardió mucho. Me pusieron una gasa fina llamada "yiellonet" y gasa normal, al final esparadrapo. Luego fui a ver el partido de fútbol de los niños, bueno, al final no ganaron pero yo se que lo más importante es participar...

ARCHIVAR LA LOCURA

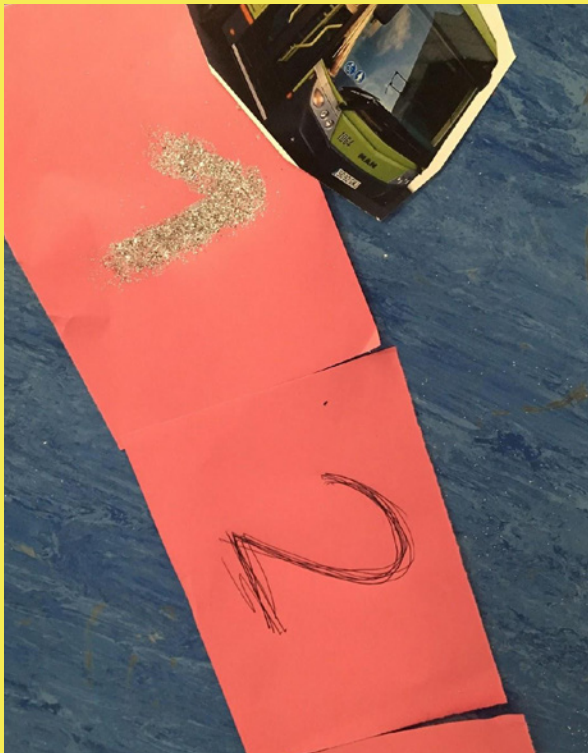
Me interesaba partir de esta anécdota cotidiana e íntima ya que considero que está relacionada directamente con varias de las ideas que han rodeado todas las sesiones de la Escuelita para Boomers: el dolor, la seguridad, los lazos familiares, lo vulnerable. Para la última sesión de estas jornadas el sentir *adolescente* estaba más presente que nunca, por lo que había llegado el momento adecuado para reflexionar sobre todas estas sensaciones que se fueron generando a lo largo de los días. Para ello, como detonante, se propuso crear un espacio para pensar de qué manera la reutilización de las cartas de tarot creadas por les adolescentes podían ser imaginadas como una metodología similar a la labor que realizan los archivistas para relacionarse críticamente con un espacio archivístico.

En la actualidad, la práctica archivística no solo se encarga de hacer funcionar los archivos, sino también de comprender de qué manera la acción de archivar consiste en el hecho de de crear formas para que algo perdure[1]. Todes guardamos algún recuerdo o documento que en su momento decidimos valorar o, tal vez, todo lo contrario. Todes tenemos un archivo que es nuestra propia memoria personal y adquirida, en donde residen nuestros traumas, pero también nuestros deseos.

Al escuchar el término archivo es muy probable que lo relacionemos automáticamente a instituciones públicas y con ello a organismos construidos por decisiones políticas que pueden tanto silenciar como engrandecer voces. Los archivos contienen documentos, obras audiovisuales, escritos, objetos con *valor histórico*, elementos que permiten que la institución se constituya a sí misma y tenga credibilidad[2]. Por lo tanto, el espacio que se va a generar para desarrollar una alternativa crítica o reflexiva va a depender de esa imagen o historia que se desea mantener. Al pensar nuestro cuerpo como archivo, vemos necesario idear de qué manera evitar que éste se convierta en una fuente que cuente un solo discurso, una sola historia. Esa es la utopía, esa es la locura.

En la actualidad el término *archivo* se relaciona con los archivos digitales que tenemos en el ordenador, por lo que propongo volver a pensar en lo analógico. Aunque parezca obvio, es necesario que cada cierto tiempo se recuerde que nuestra sociedad está construida bajo las acciones de nosotres mismes, pero también de las personas que nos rodean. Una forma de representar este proceso es el quehacer del archivista y su relación con la memoria histórica. En consecuencia, es hora de buscar metodologías donde la acción de archivar, y con ello, de relacionarnos, transforme nuestro entorno.

Para comenzar a generarlas debemos partir de nuestro nuestro cuerpo; de nuestro propio archivo. Es importante pensar en todos los días compartidos en la Escuelita para boomers como un momento donde unos cuerpos se han situado en un mismo espacio y en donde se ha tenido el objetivo de crear nuevas formas de relacionarnos. Durante los días previos a esta última sesión logré observar un deseo por recordar una forma de pensar *adolescente* –todo esto a través de unos documentos específicos: las cartas de tarot. ¿Cómo generar un archivo de este intercambio? Nuestro cuerpo se mueve y a veces genera documentos, registros; metodologías de resistencia. Nuestro cuerpo escribe y dibuja como forma de documentar nuestros sentimientos y anécdotas. En este caso, ¿cómo motivar a la creación artística para que los participantes resignifiquen las cartas de tarot? ¿Cómo archivar esta locura?



1. Con esto hacemos referencia al concepto estudiado por el filósofo Jaques Derrida (1995) cuando habla sobre la existencia de una «pulsión de archivo» que finalmente construye al propio sujeto y, con ello, a los discursos de su entorno.
2. Estas ideas vienen motivadas por el trabajo del archivista Jorge Blasco en torno al archivo como epistemología y su performatividad.

Para plantear estas reflexiones se propuso realizar un último ejercicio partiendo de las cartas del joker diseñadas por les adolescentes, caracterizadas por tener escritas en el reverso frases de situaciones cotidianas en las que sintieron sufrimiento psíquico.

«Llevo una semana sin dormir» / «Estoy soñoliente por los efectos secundarios de la medicación psiquiátrica» / «Mañana tengo un examen que podría suspender» / «Me han echado de clase tras sufrir un ataque de ansiedad» / «Mi madre ha tenido una urgencia y debo cuidar de mis hermanes» / «Parte de mis seres queridos están en un territorio en guerra» / «El resto del equipo me ha abandonado; me he quedado solo»

Lo principal fue entender estas cartas como una serie de documentos a través de las que les adolescentes archivaron una parte de sus emociones. Por lo tanto, lo que se propuso fue comprender estas premisas y diseñar a partir de ello un gesto para revalorar estos documentos y, de esta manera, preservarlos.

¿BAJO QUÉ DISPOSITIVO? EL ARCHIVO DE TRAUMAS

Como referencia formal e inspiración, se decidió partir de obras audiovisuales de la artista Patricia Esquivias del archivo Hamaca. Esquivias crea narrativas a partir de anécdotas y coincidencias históricas dentro de la cultura popular española con el fin de examinar y criticar discursos hegemónicos. Para ello utiliza imágenes y textos, los cuales va colocando frente a la cámara.

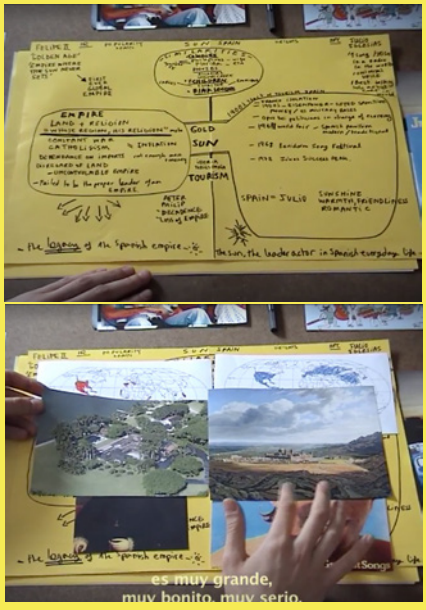
Para entender el dispositivo que utiliza la artista en sus vídeos, durante la sesión se realizó el visionado de *Folklore II* (Patricia Esquivias, 2008). En dicho trabajo, la artista muestra materiales impresos y esquemas dibujados por ella mientras habla ante un público que la escucha en directo. La naturaleza de esta pieza se caracteriza por tener un formato híbrido: parece ser entre una conferencia grabada, un video ensayo o una performance.

Bajo las mismas características formales, la propuesta fue realizar una obra similar a la manera de Esquivias en grupos de tres. Cada grupo escogió una carta del *joker* a partir de la cual tenían la misión de crear una narrativa que pudiese ser expuesta posteriormente. Se ofrecieron folios de colores, rotuladores, pegatinas y otros materiales decorativos, así como imágenes extraídas de internet como memes y stickers de whatsapp. Del mismo modo, para generar la herramienta de visionado donde poder observar las piezas, se diseñó un dispositivo a partir de la cámara de un móvil situado en posición cenital a una lámpara. Esta herramienta contribuyó a que les participantes se motivaran y se animaran a realizar el ejercicio.

VÍDEO DISPARADOR HAMACA

Folklore II

Patricia Esquivias, 2006

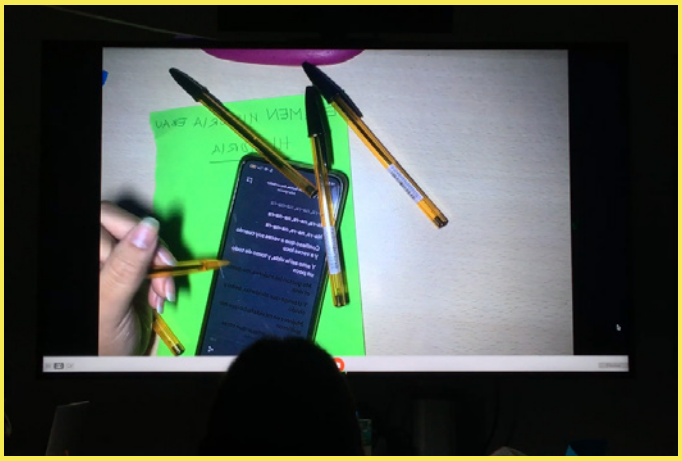


ESCUELITA PARA BOOMERS: LA GRADUACIÓN

Tras el tiempo destinado a la creación de las piezas, les participantes expusieron sus trabajos y compartieron las sensaciones vividas en las dos semanas de aprendizaje. Las videocreaciones partieron de las siguientes premisas:

1) «Mi madre ha tenido una urgencia y debo cuidar de mis hermanes»

El primer grupo, conformado por Paula, Jeruso y Cristina, realizaró una pieza con música punk de fondo, lo cual aportó ritmo a la secuencia de objetos e imágenes que iban mostrando. En síntesis, lo que se transmitió con lo mostrado fue una sensación de caos, pero también de cansancio y ansiedad. Del mismo modo, la pieza también se caracterizó por cierto toque de humor ácido ante la situación descrita, lo cual relacionamos con una forma de representar la locura.

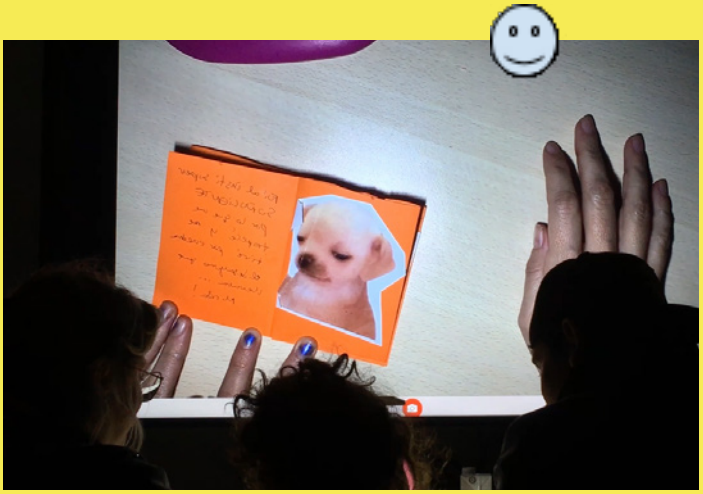


2) «Mañana tengo un examen que podría suspender»

Como segunda pieza, el grupo formado por Gad Yola, le adolescente y Ana Locus, realizó su videoperformance en relación a un chicx que narra la secuencia de situaciones tragicómicas que ocurren antes de que llegue el día de un importante examen. En la obra predomina una sensación de vulnerabilidad pero también de inocencia, transmitida –como en la obra anterior– a través de elementos humorísticos –por ejemplo, la utilización de una pieza musical de Julio Iglesias para narrar el final de la historia.

3. «Llevo toda la semana sin dormir»

El grupo conformado por Leticia, Zoí y le adolescente realizó un trabajo basado en el hecho de no haber podido dormir en toda la semana. El método abordado para narrar la historia fue el de diseñar una especie de historieta, con textos e imágenes que acompañan a un adolescente en su día a día de instituto. Se construyeron frases como: «Mandé un mensaje a mi madre para que viniera a buscarme. No responde. Dos horas después me di cuenta de que se lo envié a un canal público de telegram del cole». Todo ello, acompañado de stickers de whatsapp que –como en los trabajos anteriores– aportaba cierto humor al relato de sufrimiento psíquico.



¿EL FINAL?

A partir del dispositivo audiovisual empleado se otorgó a les participantes el poder para intervenir en los documentos creados por les adolescentes y, así, resignificarlos. La cámara se convirtió en una forma de archivar este intercambio entre adolescentes y boomers a través del cual comprender especialmente las necesidades de los primeros. Nos atrevemos a relacionar este accionar con un origen archivístico basado en el querer recoger registros realizados por otras personas con el fin de preservarlas y de activar sus emociones. En síntesis, les participantes consiguieron realizar una nueva carta a través de las distintas videos performances. Entre risas, silencios incómodos y ronda de agradecimientos, comentábamos que sólo podremos identificar la influencia de estas sesiones en los cuerpos participantes como archivos durante los próximos meses.

Nota de la autora

Comencé esta relatoría hablando sobre un diario y ahora he pensado que debería volver a escribir en él.

jóvenes”
LONGINES
LONGINES
TIEMPO
CONQUEST
AUTOMATIC
¿
ESTOY
GUCCI
BULOVA

En un mundo marcado por la incertidumbre ecológica y social, donde las generaciones más jóvenes se enfrentan a retos globales sin precedentes, la educación no puede seguir siendo un proceso estático ni anacrónico, ajeno a las realidades contemporáneas. Escuelita para Boomers se propone desafiar las estructuras tradicionales del aprendizaje. Invita a les participantes a sumergirse en una experiencia de educación invertida, donde las voces de los adolescentes se convierten en el punto de partida del diálogo sobre el fin del mundo.

En un entorno saturado de narrativas apocalípticas, este proyecto se posiciona como un contrahechizo ante la desesperanza. Va más allá de las reducciones simplistas que limitan la crisis ecosocial al cambio climático. Ilumina las omisiones estructurales que atraviesan tanto los programas educativos como los medios de comunicación actuales. La crisis ecosocial no es un fenómeno natural, sino el resultado de decisiones tomadas por empresas y gobiernos. La escuelita no se rinde ante el malestar contemporáneo; lo toma como punto de partida para imaginar futuros alternativos y reflexionar colectivamente sobre cómo construirlos.

Cuando el código postal influye más en nuestro estado de salud que nuestro código genético, es fundamental reconocer que las desigualdades tienen raíces profundamente sistémicas. No pueden abordarse de manera superficial. Superarlas requiere tanto una comprensión crítica como un compromiso transformador.

Para activar lo anterior, desde Locus* ponemos en juego la «Cultura Loca» (*Mad Culture*). En esencia, es un ejercicio de imaginación radical que nos permite narrar nuestra rabia y nuestros sueños. Esta corriente artística, que emerge del Orgullo Loco, no se limita a la mera manifestación estética: desafía el statu quo cultural al construir significados propios que son antiautoritarios y colectivistas, priorizando la experiencia individuo-comunitaria frente a los dogmas elitistas. Nos ofrece caminos para transitar, suavizar, canalizar y colectivizar vivencias aparentemente inusuales. Este riego fertiliza el terreno para crear espacios donde abrazar el sufrimiento y reconocer el derecho a la locura. Entendida no como una patología a evitar, sino como un territorio de resistencia, la locura nos invita a transitar por los márgenes del pensamiento y la práctica educativa y artística.

Es en estos espacios donde ponemos en práctica una metodología alquímica. A través de pedagogías críticas y mediación cultural, buscamos transmutar la experiencia del dolor individual en una liberación colectiva. Los procesos artísticos «majaras», que no buscan respuestas rápidas ni cómodas, abren caminos para el pensamiento lateral, lo simbólico y lo emocional. Desde este enfoque, activamos la conciencia crítica, desafiamos las estructuras preestablecidas y exploramos nuevas formas de ver el mundo.

El «tarot educativo» surge como un programa diseñado para desestabilizar las formas convencionales de conocimiento. Coloca a los adolescentes en los márgenes de su rutina académica y a los adultos en un espacio incómodo, donde lo racional y lo hegemónico ceden terreno al saber mágico, visual y artístico. Lejos de seguir lógicas de enseñanza y aprendizaje directas o analíticas, el tarot invita a los adultos a abandonar

su zona de confort. Les anima a aceptar lo incierto y lo ambiguo, conectando con los mundos subjetivos y emocionales de los adolescentes mientras exploran los suyos propios, contaminados por los años. Esta herramienta simbólica no busca ofrecer respuestas claras, sino abrir puertas a nuevas formas de interpretar el presente y el futuro.

Este proceso ha sido posible gracias a un equipo educativo que permitió que otra Escuelita formase parte de su «escuela», a lxs adolescentes que compartieron generosamente sus locuras y vulnerabilidades, y al apoyo humano y material de Hamaca. Y, siempre, gracias al Orgullo Loco, esa llave mágica que desafía los modelos inquisidores de lo divergente, y que nos recuerda que estar, sentir y afectar desde lo lunático es una forma de resistencia y catarsis.

Que esta primera Escuelita sea un conjuro, una chispa, un inicio para seguir extendiendo un tarot colectivo que nos ayude a desvelar lo oculto del estado de las cosas e iluminar otros caudales posibles. ¡Ojalá 10, 100, 1000 Escuelitas!

[IT]

Poema del corpo esausto

Sono stanca.
Ho troppe cose da fare.
Il corpo è esausto.
E non sto mica bene.
Fa caldo e io le odio le zanzare.
E ho voglia di fare le cose inutili.
Ho bisogno del bel tempo.
Ho l'umore che sbalza.
Potrei esplodere da un momento all'altro.
Ho un gran sonno.

Sono stanca.
Dei voti che mi danno.
Dei miei pensieri che brulicano e dopo in testa ho il vuoto.
Degli obiettivi inutili.
Sono stanco del mondo.
Sono stanco di capire.
Di essere interessante.
Delle persone.
Di essere schiacciato nella metro piena piena.
Delle automobili che non sanno guidare.
Odio non avere soldi.

Odio le vecchie che mi insultano la mattina.
Odio non capire più il meteo.
Sono stanca della mia musica.
Odio i neonati, soprattutto di mattina.
Ho l'ossessione di truccarmi.
No, no, non odio nessuno, solo maggio.

Sono stanca delle relazioni con gli umani.
Sono stanca del telefono.
Spero che finisca maggio.
Ho dormito 8 ore in tre giorni.
Sono sveglio.
Voglio buttarmi dal balcone.
La stampante mi ha rovinato il progetto.
No, no, non farò niente.
Ho speso troppi soldi in concerti.
Ieri ho fatto ripetizioni a un bambino e non mi hanno pagato.
Ora sono felice.

[ES]

Poema del cuerpo exhausto

Estoy cansada.
Tengo demasiadas cosas que hacer.
El cuerpo está exhausto.
Y yo no estoy bien.
Hace calor y odio los mosquitos.
Y me apetece hacer cosas inútiles.
Necesito buen clima.
Mi humor rebota.
Podría explotar de un momento a otro.
Tengo tanto sueño.

Estoy cansada.
De las calificaciones que me dan.
De mis pensamientos que giran y luego tengo un vacío en la cabeza.
De los objetivos inútiles.
Estoy cansado del mundo.
Estoy cansado de entender.
De ser interesante.
De las personas.
De ser aplastado en el metro repleto.
De los conductores que no saben manejar.
Odio no tener dinero.

Odio las viejas que me insultan en la mañana.
Odio no entender más el meteo.
Estoy cansada de mi música.
Odio a los bebés, especialmente por la mañana.
Tengo una obsesión con maquillarme.
No, no, no odio a nadie, solo mayo.

Estoy cansada de las relaciones con los humanos.
Estoy cansada del teléfono.
Espero que termine mayo.
He dormido 8 horas en tres días.
Estoy despierto.
Quiero lanzarme del balcón.
La impresora me ha arruinado el proyecto.
No, no, no haré nada.
He gastado demasiado dinero en conciertos.
Ayer he dado clases a un niño y no me pagaron.
Ahora estoy feliz.
Tengo miedo de tener un hongo dentro.

Ho paura di avere un fungo dentro.
L'unica cosa bella è che faccio canto, a Novate Milanese.
Non vedo l'ora che finisca maggio.
Ieri ho incontrato una persona allegra.
Ora posso andare a Gardaland perchè ho finito la raccolta punti dell'Esselunga.

Sono felice perchè sono andata al concerto dei DSA Commando e ho pogato.
Oggi non ho mandato affanculo nessuno.
A me piacciono i colori di maggio.
Voglio quel giorno in cui se chiamo un mio amico poi partiamo.
Facciamo una passeggiata che raccontiamo un pò di tutto.

Appena finisce tutto vado anche io a Mirabilandia.
Spero con il mio gatto a disegnare.
A luglio vado al mio primo concerto degli Stray Kids.

Sogno di fare la parrucchiera solo per le donne.
Sogno la certezza che i luoghi che amo non scompaiano e non brucino, soprattutto la Toscana.
Sogno la neve, a Milano.
Sogno di fare in tempo a visitare l'Islanda prima che si sciolga.
No, no, volevo dire: la Groenlandia.
Sogno di vedere le stelle, da Milano.
Sogno di viaggiare in California fra il fuoco degli incendi.
Sogno il rispetto per quello che gli insetti sulle piante stanno facendo.
Ha senso andare in montagna e vedere la neve dove dovrebbe essere.
Ma sai che questa frase la diceva mia nonna, quando ero piccolo?
Sogno che il mare non continui ad alzarsi.
Sogno i soldi dei ricchi per risolvere il collasso climatico.
Sogno un meteo stabile.
Sogno di tornare nel passato per vedere un epoca in cui l'inquinamento non c'era ancora.

Vorrei poter rimanere a Milano d'estate e non morire di caldo.
Vorrei stare a casa di qualcuno senza l'aria condizionata.
Vorrei che i miei figli vedessero.

Sogno dei posti in cui non ci vada mai l'uomo.
Sogno che a qualcuno freghi qualcosa.
Sogno un equilibrio degli ecosistemi marini.
Sogno che ritornino i pesci e se ne vadano le meduse.
Sogno di reincontrare gli animali che si sono estinti.

Ho un desiderio: tornare indietro nel tempo, nel punto

La única cosa bella es que hago canto, en Novate Milanese.
No veo la hora de que termine mayo.
Ayer conocí una persona alegre.
Ahora puedo ir a Gardaland porque he completado la acumulación de puntos de Esselunga.

Estoy feliz porque fui al concierto de DSA Commando y he pogueado.
Hoy no he mandado a la mierda a nadie.
A mí me gustan los colores de mayo.
Quiero ese día en el cual si llamo a un amigo mío luego partimos.
Hacemos un paseo donde contamos un poco de todo.

Apenas termine todo yo tambien voy a Mirabilandia.
Espero con mi gato a dibujar.
En julio voy a mi primer concierto de los Stray Kids.

Sueño con ser peluquera sólo de mujeres.
Sueño con la certeza de que los lugares que amo no desaparezcan y no se quemen, sobre todo la Toscana.
Sueño con la nieve, en Milán.
Sueño con llegar a tiempo a visitar Islandia antes que se derrita.
No, no, quería decir: Groenlandia.
Sueño con ver las estrellas, de Milán.
Sueño con viajar a California entre los fuegos de los incendios.
Sueño con el respeto por aquello que los insectos en las plantas están haciendo.
Tiene sentido ir a la montaña y ver la nieve donde debería estar.
Pero sabes que esta frase la decía mi abuela, cuando era pequeño?
Sueño que el mar no continue alzándose.
Sueño con el dinero de los ricos para resolver el colapso climático.
Sueño con un meteo estable.
Sueño con volver al pasado para ver una época donde la contaminación no estaba aún.

Quisiera poder permanecer en Milán en verano y no morirme de calor.
Quisiera estar en casa de alguien sin el aire acondicionado.
Quisiera que mis hijos vean.

Sueño con los lugares donde el hombre nunca va.
Sueño que a alguien le importe algo.
Sueño con un equilibrio de los ecosistemas marinos.
Sueño que regresan los peces y se van las medusas.
Sueño con reencontrar los animales que se extinguieron.

prima dell'inizio della fine.
Ho un desiderio: una casa con un prato, e con le piante rampicanti.
Ho un desiderio: suonare l'oboe in piazza Duomo.
Voglio costanza nelle cose.
Io non so più cosa desidero.
Voglio non rimandare più.
Ho un desiderio: che si salvi la bellezza.
Ho un desiderio.
Voglio andare alla Disneyland di Tokyo.

Voglio mischiare le discipline.
Voglio dei soldi per proteggere l'arte.
Ho un desiderio vedere le lucciole.
Voglio vivere in un film di Wes Anderson.
Ho un desiderio: vedere mia madre e mio padre insieme.
Voglio ricevere la chiamata che aspetto da 5 mesi.

Ho un desiderio: rendere i miei genitori fieri.
Voglio un ordine sociale differente.
Voglio non avere rimorsi.

Riuscirò a guarire da questa malattia?
Riuscirò a iniziare questo fumetto che son due anni che ci penso?
Riuscirò ad avere una moto?
Ma poi però che me ne faccio di una moto?
Riuscirò a essere sempre felice?
Riuscirò a essere utile?
Riuscirò a lavorare in Ducati?
Ma sono proprio fissata con le moto.
Riuscirò a non odiarmi?
Riuscirò ad avere figli?
Riuscirò a suonare il piffero?
Riuscirò a vivere con un pappagallo?
Riuscirò a fare teatro?
La cosa che avevo in mente, ora non centra più nulla.
Riuscirò a scrivere una storia che saprà avere una influenza?
Intanto comincio a scrivere.
Riuscirò a tornare nella terra di mia madre?
Riuscirò a non pentirmi della scelta di fare arte?
Ma è davvero una scelta?
Riuscirò ad avere coraggio?
Riuscirò a smetterla di essere uno zombie?
Riuscirò ad andare in Norvegia?
Forse la Scandinavia è sopravvalutata.

Vedo un mondo in cui gli animali hanno allevamenti intensivi di umani.
Vedo gente mutante che respira solo gas di scarico.
Vedo un mondo in cui si mangia solo spazzatura.
Ci siamo quasi.
Vedo un mondo in cui la natura si vendica contro l'uomo.
Ci siamo quasi.

Tengo un deseo: volver en el tiempo, en el punto previo al inicio del fin.
Tengo un deseo: una casa con un prado, y con las plantas enredadas.
Tengo un deseo: tocar el oboe en la Piazza Duomo.
Quiero constancia en las cosas.
Yo no sé más qué deseo.
No quiero aplazarlo más.
Tengo un deseo: que se salve la belleza.
Tengo un deseo.
Quiero ir a la Disneylandia de Tokio.

Quiero mezclar las disciplinas.
Quiero dinero para proteger el arte.
Tengo un deseo de ver las luciérnagas.
Quiero vivir en un film de Wes Anderson.
Tengo un deseo: ver a mi madre y a mi padre juntos.
Quiero recibir la llamada que espero hace 5 meses.

Tengo un deseo: hacer que mis padres estén orgullosos.
Quiero un orden social diferente.
Quiero no tener remordimientos.

¿Lograré sanar de esta enfermedad?
¿Lograré iniciar este cómic que vengo pensando desde hace dos años?
¿Lograré tener una moto?
¿Pero luego qué hago con una moto?
¿Lograré estar siempre feliz?
¿Lograré ser útil?
¿Lograré trabajar en Ducati?
Estoy realmente fijada con las motos.
¿Lograré no odiarme?
¿Lograré tener hijos?
¿Lograre tocar el pífano?
¿Lograré vivir con un papagayo?
¿Lograré hacer teatro?
La cosa que tenía en mente, ahora ya no importa.
¿Lograré escribir una historia que tenga una influencia?
Mientras tanto, comienzo a escribir.
¿Lograré volver a la tierra de mi madre?
¿Lograré no arrepentirme de la decisión de hacer arte?
Pero, ¿es realmente una decisión?
¿Lograré tener coraje?
¿Lograré dejar de ser un zombie?
¿Lograré ir a Noruega?
Tal vez Escandinavia está sobrevalorada.

Veo un mundo en el cual los animales tienen criaderos intensivos de humanos.
Veo gente mutante que respira solo gas de escape.
Veo un mundo donde sólo se come basura.
Ya casi estamos ahí.
Veo un mundo donde la naturaleza se venga del hombre.

Vedo l’uomo che scappa su altri pianeti ma diventa schiavo di un'altra specie.
Vedo un futuro dove qualsiasi forma d’arte è cancellata da una AI.
Chissà com'è essere fungo.
Vedo un futuro in cui ci sono dei funghi che ci hanno lobotomizzato tutte.
Vedo un mondo in cui l’aria si deve pagare.
Vedo i robot che prendono il sopravvento.
Vedo un mondo in cui siamo tutti di plastica tipo Barbie.
Vedo un mondo senza acqua.
Per un miliardo di persone c'è già adesso.
Vedo un mondo in cui anneghiamo in un mare di petrolio.
Vedo un mondo post atomico in cui avremo organi antiradiazioni.
Vedo un mondo in cui ci mangeremo i nostri animali domestici.
L'abbiamo fatto per millenni, se tra i domestici includi i galli, i maiali.
Vedo l’urbanizzazione totale.
Vedo un mondo dove i fiori costano più dei diamanti.
Vedo tutti contro tutti.
Peggio di adesso?
Molto peggio di adesso.
Vedo un mondo con la sanità privata ovunque.
Vedo un mondo di discarica.
Sì in effetti gli inceneritori costano troppo.
Vedo l’umanità che non sa più comunicare perchè tutte le lingue sono dimenticate.
Spero in un mondo senza più caldaie a gas.
Vedo un sistema socialista perfettamente funzionante.
Dove tutti hanno casa, cibo, acqua e vestiti.
E tutti possono realizzarsi e studiare gratuitamente.
Spero in un mondo in cui ognuno coltiva il proprio cibo.
Questa speranza è controversa, poi ti spiego.
Spero in un mondo in cui gli animali hanno gli stessi nostri diritti.
Spero in un mondo dove posso fare il mestiere che voglio, sacrosanto.
Senza preoccuparmi di morire di fame, sacrosanto.
Spero in un mondo senza secondi fini.
Spero in un mondo con un sistema linfatico che distribuisce a tutti in modo equo.
Spero in un mondo in cui ognuno dà la sua parte.

spero che finisca la guerra.

spero in un mondo dove non dovremmo sognare un mondo diverso da quello che è già.

*(not VO but as text on screen)

Ya casi estamos ahí.
Veo al hombre que escapa a otros planetas mientras se vuelve esclavo de otra especie.
Veo un futuro donde cualquier forma de arte es cancelada por una IA.
Quizás como ser hongo.
Veo un futuro donde hayan hongos y nos hayan lobotomizado a todos.
Veo un mundo donde el aire se debe pagar.
Veo a los robots tomando el control.
Veo un mundo donde todos somos de plástico como Barbie.
Veo un mundo sin agua.
Para miles de personas ya es así.
Veo un mundo en el que nos ahogamos en un mar de petróleo.
Veo un mundo post-atómico donde tendremos órganos antirradiación.
Veo un mundo donde comeremos nuestros animales domésticos.
Lo hicimos por milenios, si entre los domésticos incluyes los gallos, los cerdos.
Veo la urbanización total.
Veo un mundo donde las flores cuestan más que los diamantes.
Veo todos contra todos.
¿Peor que ahora?
Mucho peor que ahora.
Veo un mundo con la sanidad privada en todos lados.
Veo un mundo de descarga.
Sí, en efecto, las incineradoras cuestan demasiado.
Veo a la humanidad que no sabe más comunicar porque todas las lenguas han sido olvidadas.
Espero un mundo sin más calderas a gas.
Veo un sistema socialista perfectamente funcional.
Donde todos tengan casa, comida, agua y ropa.
Y todos puedan realizarse y estudiar gratuitamente.
Espero un mundo donde cada uno cultiva la propia comida.
Esta esperanza es controversial, luego te explico.
Espero un mundo donde los animales tengan nuestros mismos derechos.
Espero un mundo donde pueda hacer el trabajo que quiero, por dios.
Espero un mundo sin segundas intenciones.
Espero un mundo con un sistema linfático que distribuye a todos de modo igual.
Espero un mundo donde cada uno da su parte.

espero que termine la guerra.

espero un mundo donde no tendremos que soñar un mundo diverso del que ya es.

Autoras

HAMACA es una entidad cultural independiente que ha consolidado el archivo referente de audiovisual experimental vinculado al estado español. Su catálogo contiene la historia más destacada de prácticas videográficas monocanal y experimentales desde finales de los 60 hasta la actualidad. Operativa desde 2007, es iniciativa de la propia comunidad artística a través de la Associació d'Artistes Visuals de Catalunya (AAVC).

Por medio de una red de colaboraciones con instituciones y agentes estatales e internacionales, genera un programa público que pone el foco en el trabajo de comisariado, mediación, apoyo a la producción y estudio del medio. Las producciones del catálogo se dan a conocer en contextos culturales, educativos o de carácter social, contribuyendo así al diálogo entre las obras videográficas y los entornos sociales, y poniendo en valor el medio como una herramienta en la construcción de los imaginarios colectivos.

Como distribuidora, defiende y promueve la justa remuneración del trabajo artístico.

Partiendo de una lógica de accesibilidad y promoción de la cultura libre, todo el fondo está digitalizado y puesto a disposición para su consulta e investigación a través de la plataforma hamacaonline.net

HAMACA Aprende tiene por objetivos promover el aprendizaje y la investigación en torno al audiovisual experimental y proporcionar la formación técnica y conceptual para su producción. Para alcanzar estas metas elaboramos programas de aprendizaje destinados a jóvenes, educación superior, profesionales e interesadas. Los talleres son conducidos por realizadoras del archivo y trabajadoras del sector que ponen sus saberes y experiencia acumulada al servicio de otras creadoras, docentes, estudiantes o investigadoras. [www.hamacaonline.net]

KINLAB/Landscape Choreography supports collective processes of intervention in the urban space. Through an interdisciplinary approach that integrates public art, urbanism, performing arts and social sciences, it promotes the culture of self-determination and self-construction of common spaces. It focuses on the direct participation of bodies in the construction of the landscape. It is conceived as a collaborative platform between artists, cultural workers, universities, local authorities, and informal groups of active citizenship in Europe. It intervenes in processes of social transformation by promoting a different use of urban space, creating new artistic works, encouraging cultural programming, and the development of innovative social networks.

The idea behind the project is that art is an agent of transformation of reality. The opening of a discourse and a public debate must be performative: triggering a process of transformation that results in real and innovative practices. Only by starting from cultural activism does one arrive at designing spaces, discussing their governance, and rethinking social and economic relations.

The objective is to network local communities and national and transnational organisations, in the field of culture and beyond, on the issues of the role of culture and forms of democracy [https://www.landcho.eu/]

Emanuele Braga is an artist, philosopher, and activist whose work focuses on the relationship between art, economy, and technologies. He was a co-founder of MACAO, a new center for art and culture, and the Institute of Radical Imagination (IRI), a transnational research and artistic production center that challenges post-capitalist alternatives. He has collaborated with the University of Milan and has taught lectures and seminars at various European universities.

Zineb Mahassini is an artist whose practice spans visual art, film, and performance, with a particular emphasis on lens-based and live media. Their work collaboratively engages with intersectionality within specific environmental and cultural contexts. Collaboration is central to their approach in social artistic projects, ensuring accessibility and incorporating diverse perspectives to highlight the relationship between personal and collective realities. Through this, they encourage reflection on the societal structures that shape the dynamics of exclusion.

Nada Colectivo es una asociación ubicada en Madrid que produce proyectos culturales. La integran las trabajadoras culturales Ana Campillos y Francesca Alessandro, quienes conciben, gestionan y median proyectos, eventos y actividades que, a través del arte y la cultura contemporáneos, estimulan el pensamiento crítico, desafían el status quo y contribuyen a la transformación social. El núcleo de su trabajo gira en torno a la defensa de los derechos culturales, la celebración de la diversidad y lo comunitario, y el cuestionamiento de las normas establecidas. En su galardonada trayectoria desde 2017, destacan proyectos como Locus*. [https://www.nadacolectivo.com/]

Locus* es un proyecto que explora la intersección entre cultura y salud mental desde una perspectiva crítica y comunitaria. Tiene como objetivo promover los derechos culturales de quienes viven experiencias de sufrimiento psíquico a la vez que busca fomentar una perspectiva más holística sobre la salud mental. Estos objetivos se materializan a través de una variedad de acciones artísticas: procesos de mediación cultural prolongados en el tiempo; conferencias y coloquios; educación no formal con adolescentes; recursos pedagógicos y comunitarios de salud mental; programas de radio; talleres específicos; docencia universitaria; y un sinfín de actividades más, todas ellas trabajando desde el ámbito del arte para generar conversaciones que normalmente se mantienen en silencio.

Locus* es un proyecto pionero de "Cultura Loca" en España. Desde 2019 y hasta la actualidad, ha recibido el importante apoyo de entidades como Medialab Prado, la Fundación "la Caixa", La Casa Encendida, el Ministerio de Cultura, el Ministerio de Educación, el Museo Reina Sofía o el CCCB. Ha aparecido en reconocidos medios como El Salto, El País Semanal, elDiario.es o Público. También ha sido premiado por la Fundación Manantial. Además de en Escuelita para Boomers, Locus* ha colaborado con Hamaca en diversas ocasiones, destacando: una actividad extraescolar de cineforum, el recurso pedagógico "Estos visionados son un lugar de seguridad", o el taller Visiones Majaras. [https://proyectolocus.org/]

Ana CSC (Vallekas, 1993) es una trabajadora cultural que trata de organizar su rabia y defender su alegría a través de, principalmente, la gestión cultural en Nada Colectivo y la coordinación de reconocidos proyectos como Locus* o Galaxxia, mediante los cuales promueve los derechos culturales de diversos colectivos vulnerabilizados. Complementa su trabajo con colaboraciones independientes con entidades como El Cinorrio, el Goethe-Institut, el Institute of Radical Imagination, o el Museo Reina Sofía. Ana destaca por su interés en explorar e invocar lo inusitado, siendo el arte contemporáneo audiovisual esencial en su iden-

tidad y trayectoria creativa. Bajo la influencia del videocreador Toni Serra (Abu Ali), abraza el mantra de William Blake: "En el universo, hay cosas que se conocen y cosas que se desconocen y, en el medio, hay puertas". Considera Escuelita para Boomers como una puerta hacia la conjuración de formas más accesibles y expansivas de entender las potencialidades del cine.

Francesca Alessandro (Catania, 1990) es arquitecta y trabajadora cultural en Nadaº, productora de la que es co-fundadora y coordinadora, junto con Ana CSC. Ha colaborado, entre otros, con Basurama, Husos Arquitectos, Institute of Radical Imagination, el Museo Reina Sofía.

Su trabajo se articula principalmente en torno a la cultura comunitaria, con especial interés en la mediación cultural. Actualmente, explora el cruce entre el arte y la cultura loca -desde Locus*- e impulsa la promoción del trabajo joven, la diversidad territorial y los derechos laborales -desde Galaxxia.

En Escuelita para Boomers, se centra especialmente en la mediación cultural, buscando explotar las potencialidades de lo audiovisual experimental, que se convierte en una herramienta de autodeterminación y empoderamiento para les adolescentes.

Pablo Martínez trabaja como profesor en el Departamento de Historia del Arte en la UCM, es además miembro del colectivo Paisanaje. Durante la última década su trabajo institucional ha intentado desafiar los límites del museo para imaginar una institucionalidad ecosocial: desde la creación de un huerto en la terraza del CA2M o la apertura de una cocina permanente en el MACBA, al trabajo en red con colectivos, agrupaciones vecinales y artistas en residencia. Inició en 2004 los programas de adolescentes del Museo Reina Sofía con el proyecto hastadieciocho y posteriormente el EquipoSub21 en 2006. Aquella fascinación por los adolescentes le acompañó el resto de su trayectoria con la creación y consolidación de programas de jóvenes tanto en el CA2M como en el MACBA. Ha editado libros, comisariado ciclos de performance, activado procesos de creación colectiva, acompañado artistas en residencias y comisariado exposiciones, ha negociado con vecinos, ha protestado contra la ampliación del MACBA, ha movido sillas, puesto botellas de agua, pedido subvenciones y bailado hasta el amanecer. En la actualidad su investigación y práctica está orientada hacia la crisis ecológica y al papel del arte en la construcción de una nueva hegemonía que posibilite una transición menos violenta y más justa. Intenta salir a bailar siempre que puede.

Clara López (Mesa Camilla) es graduada en Bellas Artes por la UCM. Entre 2015 y 2024 ha trabajado como educadora y mediadora artística en distintos proyectos entre los que destaca su paso por Chiquitectos, donde ha activado talleres, formaciones de verano, grupos intergeneracionales y un proyecto participativo con adolescentes en Espacio Abierto Quinta de los Molinos. Como gestora cultural se ha encargado de La Limonera Project, un espacio de arte autogestionado en la Sierra Norte de Madrid, desde donde ha coordinado diversas iniciativas puente entre el campo y la ciudad. Actualmente está terminando un Máster en Educación Artística en Contextos Sociales y Culturales en la UCM con un enfoque hacia la salud en estrecha relación con Mesa Camilla, su proyecto artístico y divulgativo en torno a la enfermedad y el descanso del que también nace Tara Jome, el podcast que dirige desde 2022.

Lucía Egaña desarrolla su trabajo a través de la práctica artística, la escritura, la investigación, la pedagogía y las prácticas autoinstituyentes. Su trabajo aborda la relación entre alta y baja cultura, entre high-tech y low-fi, las relaciones norte y sur, las sexualidades disidentes y las metodologías. Realizó estudios de artes visuales, un máster en documental y un doctorado en Comunicación Audiovisual. Ha publicado y coordinado diversos libros (Una cartografía extraña, Metales pesados 2021; Enciclopedia del amor en los tiempos del porno, Trío editorial 2020; Acá soy la que se fue, t.i.c.t.a.c. 2019; Atrincheradas en la carne, Bellaterra 2018, entre otros) y actualmente coordina las investigaciones “Descentrar la mirada para ampliar la visión” y “Metodologías subnormales”. Forma parte de los colectivos Instituto de Estudios del Porno, Musea M.A.M.I., Cooperativa de Técnicas, Centro de Estudios de la Naturaleza Extractiva (CENEx) y Pluriversidad Nómada.

Desmusea es un colectivo artístico y de mediación cultural digital formado por Clara Harguindey y Daniel Pecharromán en el año 2018. En los intersticios entre lo físico y lo virtual, Desmusea explora posibilidades conceptuales y formales en torno a museos y colecciones artísticas, creando proyectos de mediación que toman forma tanto en la presencialidad como en la pantalla. Han trabajado con instituciones como el Museo Reina Sofía, el Centro de Cultura Contemporánea Condeduque o CaixaFórum, han impartido charlas y talleres en Medialab Prado, Tabakalera o el CCE Montevideo, y entre 2019 y 2021 han formado parte del programa de Artistas en residencia de Matadero Madrid. Actualmente se encuentran en una residencia de investigación en Arte y Educación en Centro Huarte (Pamplona).

Gadyola es artista drag, migrante residente en Madrid que articula su creación desde una perspectiva queer antirracista. Su debut fue con el colectivo Dont Hit La Negra (2019-2020). Forma parte de La Casa Drag Latina colectivo de drags migrantes que, desde 2019, reivindican su lugar en las escenas artísticas del contexto español. Ha sido instructora del taller Drag queen/Drag king junto con el Colectivo Ayllu en Matadero (2019); fue parte del programa público Pensar con las entrañas, realizado en el Centro de Residencias Artísticas de Matadero Madrid (2019). Ha sido ponente en festivales digitales coordinados desde Lima, como Cabritas resistiendo y Pussy pussy orgullo. Ha participado también en el microfestival Usergender, proyecto GALAXXIA (2020).

Milagros Valerio es comunicadora, archivista y realizadora audiovisual. Investiga materiales de video, como el caso de la colección del canal de televisión VillaTV, proyecto autogestionado e impulsado en la década de los noventa por el Centro de Comunicación Popular y Promoción del Desarrollo del barrio de Villa El Salvador en Lima, Perú. Graduada en el programa de Archivo de Elías Querejeta Zine Eskola (2021-22), ha publicado ensayos fílmicos en la revista Tecmerin y en los cuadernos de crítica Correspondencias: cine y pensamiento. Sus cortometrajes han sido parte de festivales como Alcances (Cadiz, 2021), Hecho por Mujeres (Lima, 2022), Atemporal (Cajamarca, 2022) y Dock of the Bay (Donostia, 2022). Se interesa por las relaciones entre cine y archivo a través de proyectos con amigas que comparten las mismas inquietudes disidentes.

Diego Calvo Cubero es diseñador gráfico y fundador de Cupé studio junto con Luis Lloréns Pendás. Realiza proyectos gráficos para instituciones culturales, artistas y editoriales. Ha trabajado con Alianza Editorial, Espositivo, hablarenarte, Tenerife Espacio de las Artes, Biblioteca Nacional de España, Museo de Pontevedra, Museu de la Música de Barcelona y Museo Reina Sofía, entre otros.

Anexos

El TAROT

EL TAROT DE ESCUELITA PARA BOOMERS ES UN JUEGO DE CARTAS, DISEÑADO COMO UNA HERRAMIENTA EDUCATIVA Y REFLEXIVA, DONDE LES ADULTES SE ENFRENTAN AL RETO DE REINTERPRETAR CONCEPTOS DESDE LA PERSPECTIVA DE LES ADOLESCENTES, CON UN ENFOQUE EN LA EMPATÍA Y LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y EMOCIONAL.
SI LA BARAJA DE TAROT ES EL PROGRAMA EDUCATIVO, LOS GRUPOS DE CARTAS SON LAS ASIGNATURAS, Y CADA CARTA, UN TEMA.

BARAJA RECORTABLE

Carta concepto VULNERABILIDAD [I] Escribir definición canónicia del concepto

∞ _____

ESTA CARTA DEFINE
LA VULNERABILIDAD

Carta concepto VULNERABILIDAD [II] En blanco

∞ _____

ESTA CARTA RESIGNIFICA
LA VULNERABILIDAD

Carta concepto VULNERABILIDAD [III] ¡NO MIRAR HASTA EL FINAL!

∞ emergiendo

ESTA CARTA RESIGNIFICA
LA VULNERABILIDAD

Carta concepto AMOR [I] Escribir definición canónicia del concepto

∞ _____

ESTA CARTA DEFINE
EL AMOR

Carta concepto AMOR [II] En blanco

∞ _____

ESTA CARTA RESIGNIFICA
EL AMOR

Carta concepto AMOR [III] ¡NO MIRAR HASTA EL FINAL!

∞ La Solución

ESTA CARTA RESIGNIFICA
EL AMOR

Carta concepto FIN DEL MUNDO [I] Escribir definición canónicia del concepto

∞ _____

ESTA CARTA DEFINE
EL FIN DEL MUNDO

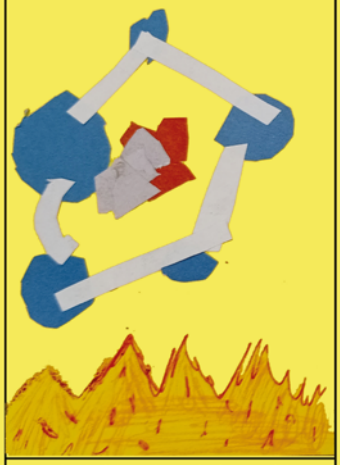
Carta concepto FIN DEL MUNDO [II] En blanco

∞ _____

ESTA CARTA RESIGNIFICA
EL FIN DEL MUNDO

Carta concepto FIN DEL MUNDO [III] ¡NO MIRAR HASTA EL FINAL!

∞Un abanico en llamas



ESTA CARTA RESIGNIFICA
EL FIN DEL MUNDO

Carta concepto BOOMERS [I] Escribir definición canónicia del concepto

∞ _____

ESTA CARTA DEFINE
LXS BOOMERS

Carta concepto BOOMERS [II] En blanco

∞ _____

ESTA CARTA RESIGNIFICA
LXS BOOMERS

Carta concepto BOOMERS [III] ¡NO MIRAR HASTA EL FINAL!

∞ RESETEADE

ESTA CARTA RESIGNIFICA
LXS BOOMERS

Carta concepto CURIOSIDAD [I] Escribir definición canónicia del concepto

∞ _____

ESTA CARTA DEFINE
LA CURIOSIDAD

Carta concepto CURIOSIDAD [II] En blanco

∞ _____

ESTA CARTA RESIGNIFICA
LA CURIOSIDAD

Carta concepto CURIOSIDAD [III] ¡NO MIRAR HASTA EL FINAL!

∞EL CURIOSO

ESTA CARTA RESIGNIFICA
LA CURIOSIDAD

Carta concepto LOCURA [I] Escribir definición canónicia del concepto

∞ _____

ESTA CARTA DEFINE
LA LOCURA

Carta concepto LOCURA [II] En blanco

∞ _____

ESTA CARTA RESIGNIFICA
LA LOCURA

Carta concepto LOCURA [III] ¡NO MIRAR HASTA EL FINAL!

ESTA CARTA RESIGNIFICA
LA LOCURA

Carta concepto DERECHOS CULTURALES [I] Escribir definición canónicia del concepto

∞ _____

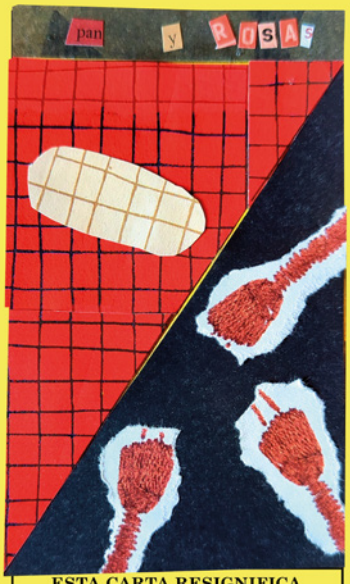
ESTA CARTA DEFINE
LOS DERECHOS CULTURALES

Carta concepto DERECHOS CULTURALES [II] En blanco

∞ _____

ESTA CARTA RESIGNIFICA
LOS DERECHOS CULTURALES

Carta concepto DERECHOS CULTURALES [III] ¡NO MIRAR HASTA EL FINAL!



ESTA CARTA RESIGNIFICA
LOS DERECHOS CULTURALES

DOLOR

ESTA CARTA
REPRESENTA MI DOLOR

DOLOR

ESTA CARTA
REPRESENTA MI DOLOR

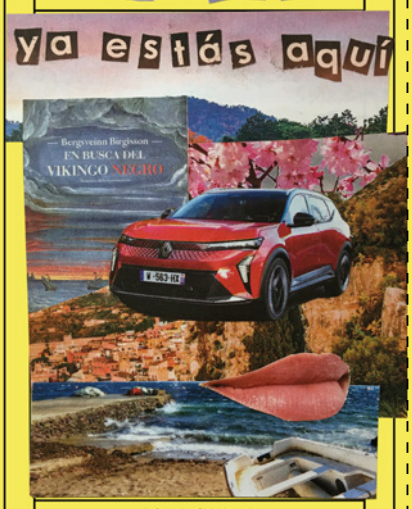
DOLOR

ESTA CARTA
REPRESENTA MI DOLOR

DOLOR

ESTA CARTA
REPRESENTA MI DOLOR

DOLOR



ESTA CARTA
REPRESENTA MI DOLOR

DOLOR

ESTA CARTA
REPRESENTA MI DOLOR

DOLOR

ESTA CARTA
REPRESENTA MI DOLOR

OPRESIÓN

ESTA CARTA REPRESENTA
MI OPRESIÓN

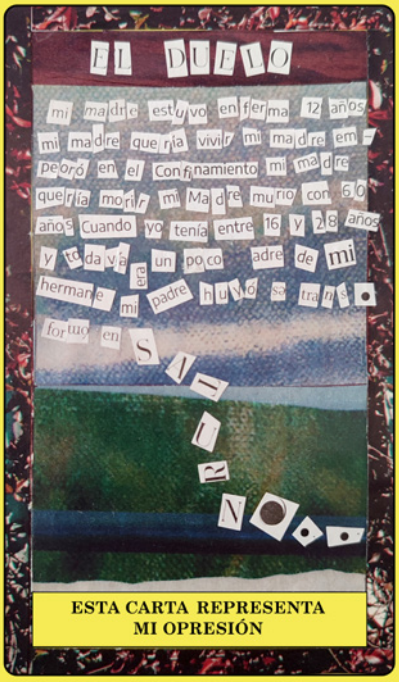
OPRESIÓN

ESTA CARTA REPRESENTA
MI OPRESIÓN

OPRESIÓN

ESTA CARTA REPRESENTA
MI OPRESIÓN

OPRESIÓN



ESTA CARTA REPRESENTA
MI OPRESIÓN

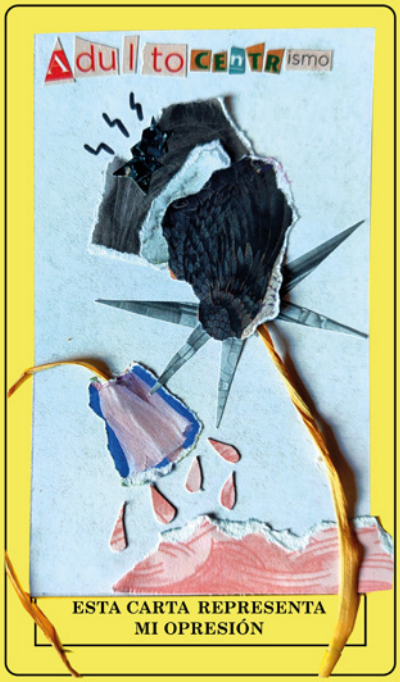
OPRESIÓN

ESTA CARTA REPRESENTA
MI OPRESIÓN

OPRESIÓN

ESTA CARTA REPRESENTA
MI OPRESIÓN

OPRESIÓN



ESTA CARTA REPRESENTA
MI OPRESIÓN

LUGAR DE SEGURIDAD

ESTA CARTA ES MI
LUGAR DE SEGURIDAD

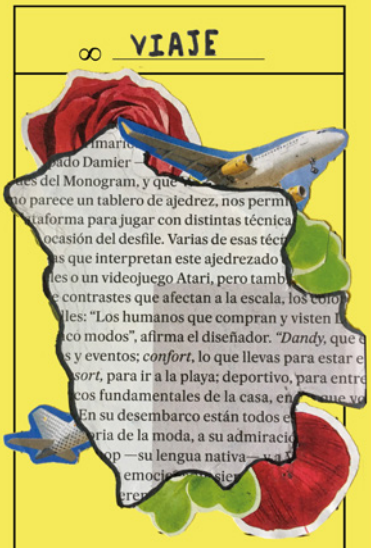
LUGAR DE SEGURIDAD

ESTA CARTA ES MI
LUGAR DE SEGURIDAD

LUGAR DE SEGURIDAD

ESTA CARTA ES MI
LUGAR DE SEGURIDAD

LUGAR DE SEGURIDAD



ESTA CARTA ES MI
LUGAR DE SEGURIDAD

LUGAR DE SEGURIDAD

ESTA CARTA ES MI
LUGAR DE SEGURIDAD

LUGAR DE SEGURIDAD

ESTA CARTA ES MI
LUGAR DE SEGURIDAD

LUGAR DE SEGURIDAD

ESTA CARTA ES MI
LUGAR DE SEGURIDAD

HAMACA
plataforma de audiovisual experimental

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

ABISMO
Raúl Bajo Ibañez

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

IRATIONAL 10
Daniel Andújar TTTP

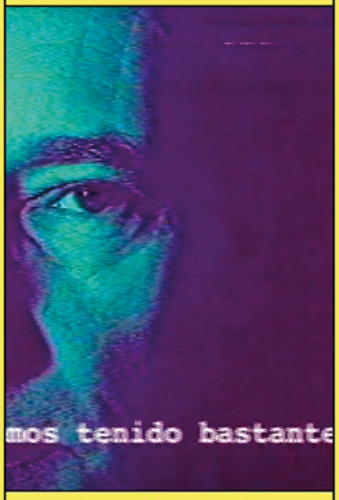
PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

LAS COSAS DE LA VIDA SON ASÍ Y NO LE DES MÁS VUELTAS A LA BICICLETA - Raúl Cuevas

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA



WSB HASSAN SABBAH
Toni Serra / Abu Ali

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

LAND OF 1.000 TVS
Maria Cañas

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

AIR RACE (ARQUITECTURAS HUMANAS)
TOSSIR - Daniel Chust Peters

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

WORLD PRESS PHOTO 2019
Heidi Ramírez

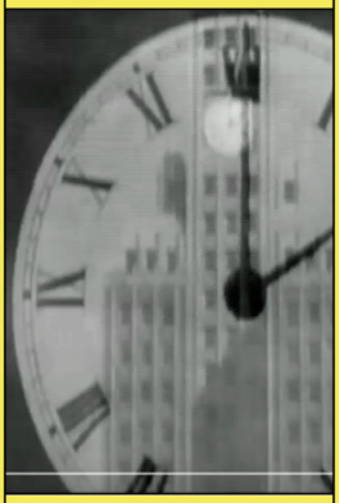
PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

ALGUNAS BOBINAS EN CURSO #1
RETRATO DE A - Florencia Aliberti

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA



10 MIN
Eugeni Bonet

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

BORDERGAMES
Fiambrera Obrera

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

PRETTY SHORT WAR
Luis Cerveró

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

EL SABOR DE LA COMIDA DE LATA
Mercedes Gaspar

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

CUENTO DE AMOR VERDADERO
Carlos TMori

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

SER DIOS
Julián Álvarez

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

VALORS ESPERATS
Benet Rossell

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

MAPA MUDO
Valeriano López

PIEZA HAMACA

ARCHIVO HAMACA

MAPA MUDO
Valeriano López

Clase

MAÑANA TIENES UN EXAMEN QUE PODRÍAS SUSPENDER

me echan de clase porque me da un ataque de ansiedad

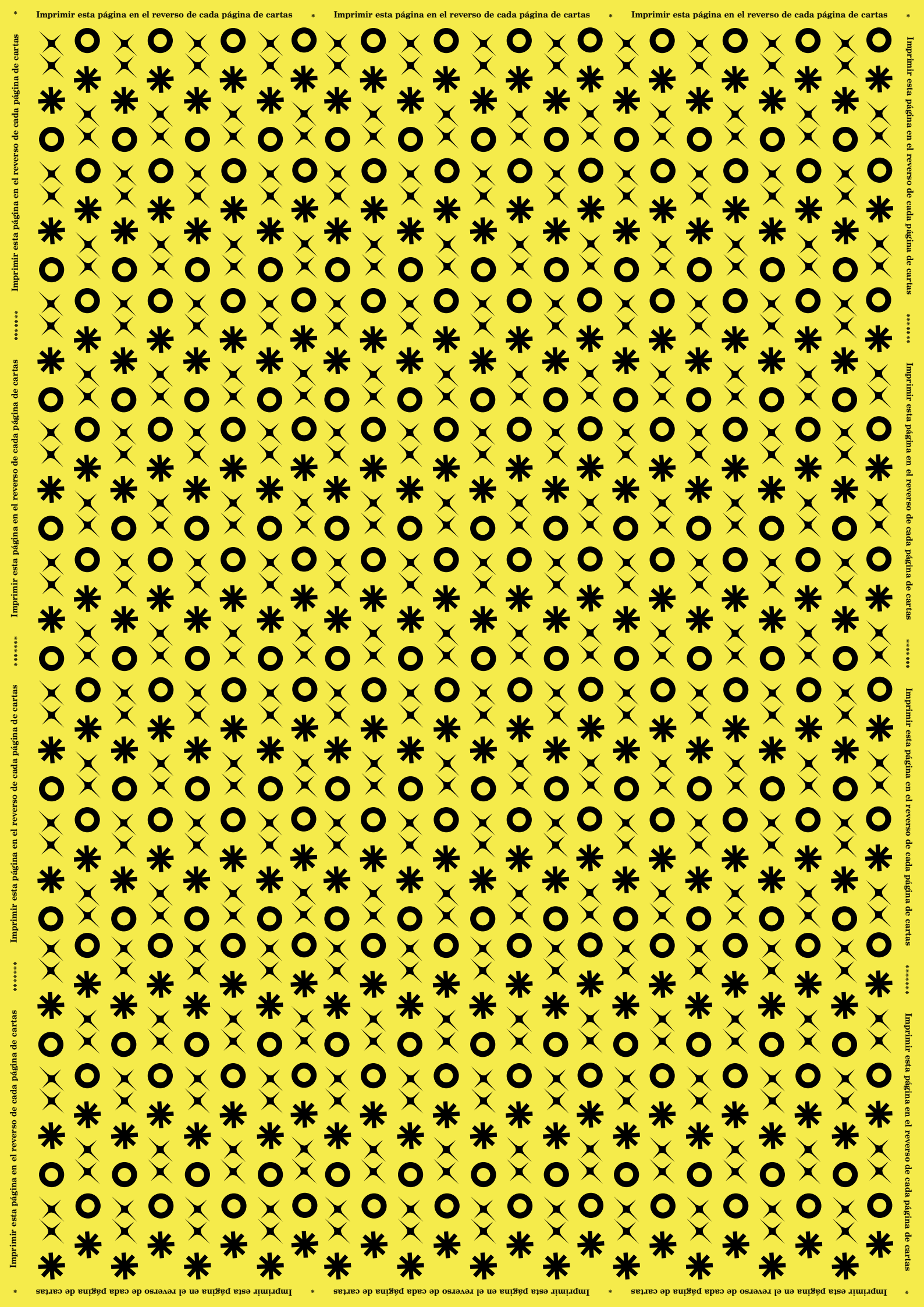
TU MADRE HA TENIDO UNA URGENCIA Y TIENES QUE CUIDAR A TUS HERMANES

Estás soñoliento por los efectos secundarios de la medicación psiquiátrica

Llevo una semana sin dormir

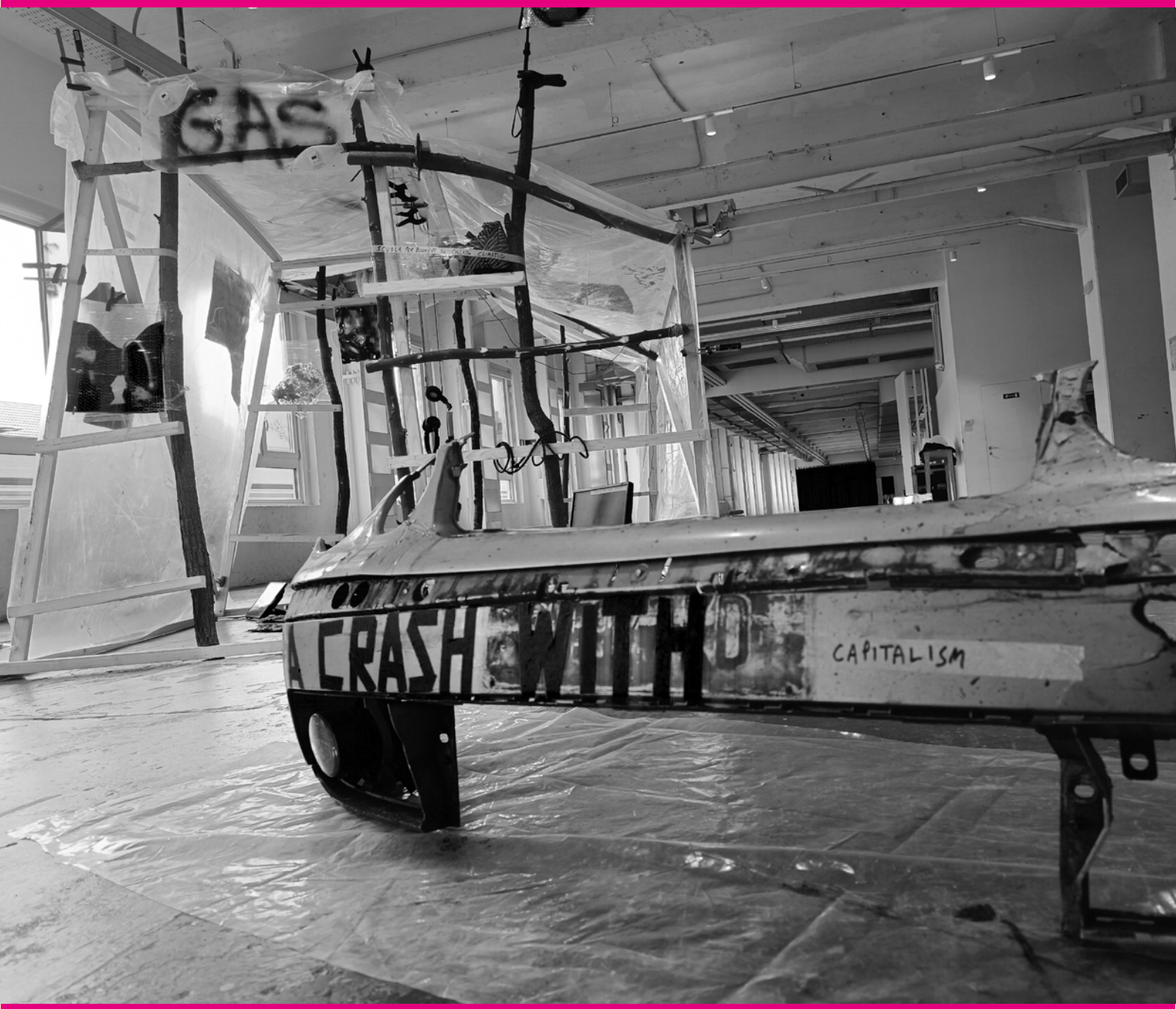
Llevo una semana sin dormir

PARTES DE MIS SERES QUERIDXS ESTÁN EN UN TERRITORIO QUE ESTÁ SUFRIENDO UNA GUERRA.


Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas
Imprimir esta página en el reverso de cada página de cartas

CÓMO CONSTRUIR UN REFUGIO

Un manual de uso



1. Prepara el armazón

Empieza por crear una base sólida para tu refugio.

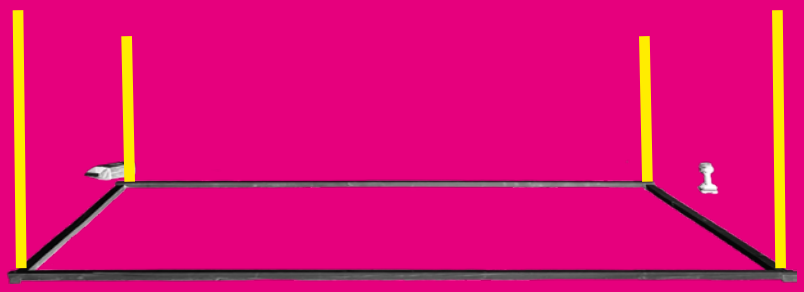
Construye la base cuadrada: Coloca cuatro listones largos de madera en el suelo para formar una base cuadrada o rectangular. Estos listones actuarán como cimientos de la estructura, así que elige las piezas más resistentes que encuentres.

Asegura las esquinas: Utiliza tornillos y tu taladro para fijar las esquinas de los listones. Si no tienes taladro, puedes utilizar cuerda o cordel para atar bien las esquinas.

2. Construye los soportes verticales

Los soportes verticales servirán de armazón para las paredes y el tejado.

Coloca los postes verticales: En cada esquina de la base cuadrada, coloca un pequeño tronco de árbol o poste de madera. Deben ser resistentes y lo suficientemente altos como para soportar el tejado.



Asegura los postes: Taladra tornillos en la base para anclar los postes verticales.

3. Añade el marco superior

Coloca los listones horizontales: Coloca cuatro listones horizontales en la parte superior de los postes verticales. Éstos formarán el marco del tejado. Los listones deben fijarse con tornillos o clavos. Si no dispone de tornillos, puede utilizar cuerda para atar las lamas a los postes verticales.

4. Reforzar la estructura

Vigas transversales para mayor resistencia: Coloca listones cortos adicionales o pequeños troncos de árbol entre los postes verticales a intervalos regulares. Estas vigas ayudarán a distribuir el peso y a mantener estable el refugio.

Ata la estructura: Si la estructura se siente tambaleante, refuérzala añadiendo más cuerda o alambre alrededor de los postes verticales y entre las vigas. También puedes añadir materiales como papel de aluminio, tela o cinta para atar los postes verticales.

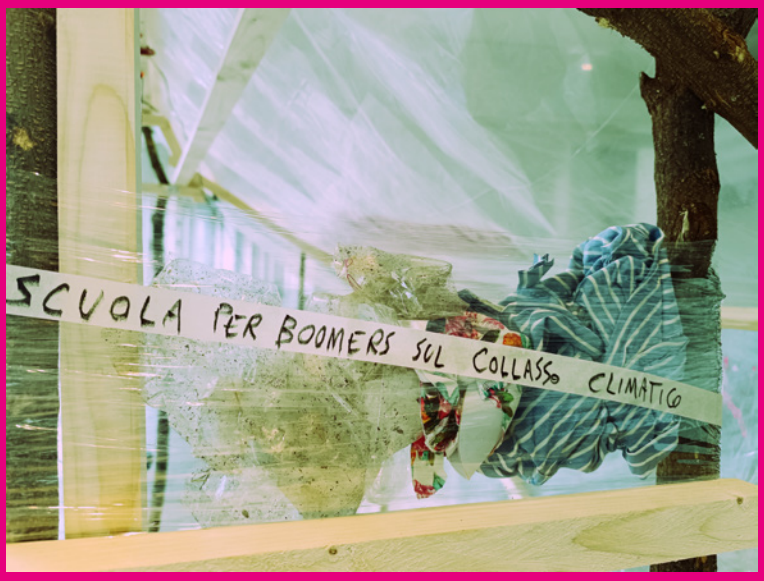
5. Coloca el tejado y las paredes

Cubre el refugio con láminas de plástico para protegerlo de los elementos.

Coloca la lona de plástico sobre la parte superior de la estructura. Debe cubrir toda la estructura y sobresalir un poco para formar las paredes. Empieza por un extremo y continúa por la parte superior hasta cubrirla por completo.

Utiliza cuerda, cordel o alambre para fijar el plástico a la estructura.

Consejo: Si no tienes suficientes láminas, utiliza lonas o telas viejas para tapar los huecos. El objetivo es impermeabilizar el refugio.



6. Crea una entrada y añade confort

Si encuentras tela sobrante, lonas o ropa vieja, colócala en el suelo para ayudar a crear un lugar de descanso más cómodo y aislante.

Consejo: Si te sobra ropa vieja, utilízala para crear una estructura de reposo, con sábanas o almohadas improvisadas. Métela en bolsas de plástico o recipientes para añadir comodidad y calor.

Últimos pasos

Después de construir tu refugio, asegúrate de inspeccionarlo para comprobar su estabilidad y posibles fugas. Tensa las cuerdas o plásticos sueltos y refuerza los puntos débiles. Si es necesario, añade más materiales para asegurarte de que el refugio resiste en condiciones más duras.

Aunque este refugio es temporal, te proporcionará protección y tranquilidad mientras sigues enfrentándote a los desafíos de este mundo. Utilizar los materiales que te rodean te servirá para seguir manteniendo este lugar seguro dedicado al descanso y la recuperación.

La creación y construcción de la tienda forma parte de la segunda etapa del proyecto en Kinlab, fruto de un laboratorio de arte con actividades prácticas en colaboración con los alumnos del Liceo Artístico Boccioni de San Siro. Durante el laboratorio, lxs adolescentes han experimentado con medios como la escultura, la instalación artística y la creación audiovisual. El proyecto ha culminado con la construcción del refugio y la presentación de un cortometraje proyectado dentro de la tienda. La instalación destacaba las obras multimedia de lxs estudiantes, entre ellas textos poéticos, piezas visuales analógicas y digitales, fotografías y composiciones musicales.

CÓMO CONSTRUIR UN REFUGIO Un manual de uso, 2024

m a n d .i.

English texts

Z ACADEMY FOR BOOMERS
Clues for a reverse education project on mental health and eco-social justice in Vallecas (ES) and San Siro (IT)

Hamaca reclaims audiovisual contemporary practices and their potential as tools for social transformation and cultural development. With this purpose, it showcases both historical and contemporary productions in the fields of video-making and experimental cinema, developing a critical gaze toward the hegemonic productions and exploring the different audiovisual genres (documentary, video essay, animation, video art, etc.). The archive's learning and socialization programs intertwine moving images with present-day issues, to deepen our understanding of the world around us, spark critical thinking, and activate collective imagination.

The Z Academy for Boomers is a pedagogic project that seeks to transform the everyday learning ways through community workshops that combine artistic education with other disciplines. Its goal is to understand how young people face the eco-social crisis and how we can support them in a more conscious way.

The Z Academy for Boomers flips the generational roles of traditional education. Here, young people are the ones who define the content and methodologies that adults will follow. In other words, they design the academic program. Therefore, the Z Academy is structured in two stages:

1. **A group of teen volunteers—alongside a mediation team—design a school program for adults.**

2. **Adults—educators, family members, and caregivers responsible for supporting young people—attend the school program designed by the teenagers.**

In its first edition, held in 2024, teenagers from Puente de Vallecas (Madrid) and San Siro (Milan) developed a program for adults, using art and culture to analyze and address current issues. In Puente de Vallecas, the project was mediated by Locus*, a team that explores the relationship between culture and mental health, advocating for the cultural rights of those who live with psychological distress. The San Siro node has worked from audiovisual and performative production, guided by artists and researchers associated with the KinLab creation lab, focusing on processes of urban cultural activation, digital technologies applied to social impact, and narrative-based methodologies. All of this aimed to challenge learned definitions of collapse, the climate crisis, and the future while supporting generative processes of self-determination.

By working with public school teenagers from both neighborhoods, Locus* and Kin used artistic, magical, and audiovisual tools to reflect on themes like "the end of the world", stimulating critical and creative thinking. In the first sessions, the teenagers reflected on the socio-ecological crisis and its impact on mental health. In Vallecas, they primarily used two methods:

- **↳ Screening of experimental videos from the Hamaca archive to spark debates on topics like the end of the world, pain, and safety.**
- **↳ Creating tarot cards through collage to express their ideas and emotions.**

The result is an educational tarot, a tool designed for adults to experiment, understand, and re-signify the preoccupations, interests, and dreams of the teenagers, encouraging a deeper connection with their own realities and challenges.

Meanwhile, in San Siro, the activity revolved around three action pillars—governance, art labs, and climate awareness—through:

- **↳ The establishment of an assembly to share opinions and co-design the Z Academy's curriculum.**
- **↳ Workshops focused on the intersection of climate change and social justice.**
- **↳ Creative activities in writing, sculpture, and digital design.**

All of this led to the collective construction of a climate shelter, a scenario simulator where boomers experience the various futures that the teenagers are imagining and advocating for. The device is a result from conversations, the activation of artistic practices in class, image creation, and even the development of a script and a film under *the motto the future is now*.

This publication is a record of the Z Academy for Boomers and offers methodological tools—developed through work with teenagers, the resulting school programs, and the Tarot and Shelter devices created by the participants—for activation in future contexts.

CHAPTER 1

This tarot is a z academy for boomers. By locus*

This learning resource is part of the Z Academy for Boomers, an educational project in Spain and Italy aimed at adults who live with, work with, or care for teenagers. It seeks to transform traditional learning methods through community workshops that combine artistic education with other disciplines. The goal is to understand how young people are facing the eco-social crisis. Teenagers from Puente de Vallecas (Madrid) and San Siro (Milan) design a program for adults, using art and culture to analyze and address current issues.

In Puente de Vallecas, the project is mediated by Locus*, a team that explores the relationship between culture and mental health, advocating for the cultural rights of those living with psychological distress. Along with teenagers from a public school in the neighborhood, they use magical, artistic, and audiovisual tools to reflect on topics such as the "end of the world," stimulating critical and creative thinking. This contributes to the development of an innovative educational program for adults.

During the first 12 sessions in the project's initial phase, the teenagers reflected on the eco-social crisis and its impact on mental health. They primarily used two methods:

- **Screening of experimental videos from the Hamaca archive to generate discussions on topics like the end of the world, pain, and safety.**
- **Creation of tarot cards through collage to express their ideas and emotions.**

The result is an educational tarot, a tool designed for adults to experience, understand, and reinterpret the teenagers' concerns, interests, and dreams, encouraging a deeper connection with their realities and challenges.

https://hamacaonline.net/projects/escoleta-per-a-boomers-programa-educacio-invertida/

Before we begin: Why talk about an "eco-social crisis" instead of "climate change"? Why talk about "madness" or "community mental health" instead of "mental health"? Why talk about "community culture" instead of "art" or "culture"? How to connect these ideas, and how can they be explained to teenagers?

In a traditional educational context, teenagers rarely encounter terminologies and approaches that challenge the *status quo*. Instead of promoting critical awareness, conventional educational programs tend to reproduce existing structures, without encouraging reflection on the causes and consequences of global and local inequalities.

The use of specific terminology provides precise conceptual tools that act as guides for understanding and interpreting a complex reality. For this reason, it's crucial to engage in a counter-narrative and cultural mediation, choosing terms like "eco-social crisis," "community mental health," or "community culture" that encourage us to shift the focus from the individual to the ways in which our actions and social structures impact the collective and vice versa. By doing so, we promote new ways of learning that connect the global with the local, helping teenagers

better understand the world, question dominant narratives, and seek innovative solutions to today's most pressing challenges.

ECO-SOCIAL CRISIS

The term "eco-social crisis" not only describes environmental degradation but also the social inequalities that come with it. This is not a natural phenomenon but the result of decisions made by corporations and governments: the top 10% of the largest companies and countries are responsible for 70% of global greenhouse gas emissions. Meanwhile, the poorest communities, who barely contribute to the problem, suffer the most from its consequences. This concept invites reflection on climate justice and the need to change structures that perpetuate these inequalities to protect both the people and the planet.

COMMUNITY MENTAL HEALTH, MADNESS

Talking about "community mental health" or even "madness" highlights that distress is not just an individual issue but a collective one. Our postal code influences our health more than our genetic code: for example, living in Madrid's most vulnerable neighborhood—Puente de Vallecas—can reduce life expectancy by up to 10 years compared to the wealthiest neighborhoods. Acknowledging the right to madness and collectivizing distress allows us to question prejudices, understand suffering as part of human diversity, and create community support networks that improve living conditions in the most disadvantaged areas.

COMMUNITY CULTURE

"Community culture" breaks away from the elitist view of art. Beyond museums or theaters, culture emerges from everyday and collective experiences. Yet, over 30% of the population in European countries does not access cultural activities such as theater or museums due to economic, educational, or social barriers. Moreover, in some cities, over 80% of cultural budgets are allocated to large institutions, leaving less than 5% for community initiatives. This reinforces the need for a more inclusive approach that brings culture closer to everyday spaces. Community culture acts as a bridge between contexts in crisis and innovative solutions, offering a tool to transform realities, amplify community voices, and address challenges such as the eco-social crisis or mental health issues through collective creativity. In a context where formal education programs progressively remove opportunities for reflection and creativity from their curricula, community culture emerges as an essential space to awaken and cultivate these capacities to confront the social challenges of our time.

3 key strategies in cultural mediation

HAMACA ARCHIVE: CINEMA AS ORACLE

The *Cinema as Oracle* strategy uses cinema not only as entertainment but as a tool for reflection and dialogue on emotional and social topics as well. In this approach, cinema acts as an oracle, responding to the concerns and emotions of teenagers who, through their fresh and questioning perspective, become the guides that interpret the audiovisual pieces. They take on active roles—not merely as audiences but also as archivists, curators, and creators—participating in the work's full cycle, from their discovery to their reinterpretation.

A key part of this process is the use of short films from the Hamaca archive. These works, selected for their ability to spark collective reflection, allow teenagers to start working collectively around specific concepts related to the eco-social crisis and psychological distress, stimulating the exchange of ideas and the shared construction of meaning. By doing so, the teenagers are not only able to gain a deeper understanding of cinema but also to transform their school into an expanded cultural center, blurring traditional boundaries between education and art.

This approach allows them to strengthen their sense of belonging to the project: teenagers stop being passive students and see themselves as agents of change in the world of art and culture. A concrete example of this transformation was their participation in Hamaca's annual open call, where they presented their own works, validating their creativity and showing that their pieces could stand alongside those of other experimental creators. This gesture boosted both their self-esteem and the bonds between participants.

When selecting pieces from the archive, instead of focusing on larger or more popular productions, priority is given to works of short duration, often relegated or considered less relevant for exhibition or as part of the creators' careers. This approach rescues forgotten works, leveraging their ability to condense ideas in a few minutes while catering to current audiovisual consumption habits, which favor shorter fragments due to the overstimulation and attention deficits.

https://www.hamacaonline.net/titles/

COLLAGE: ART AS ALCHEMY

If we think of the tarot deck as an educational program, the groups of cards would be the subjects, and each card would be a specific topic. To create the tarot, Locus* proposed the artistic technique of collage, inviting us to *think with their hands*, to explore our emotions, and to give them shape through the composition of a visual artwork. It's about combining fragments of images, texts, and other elements from diverse sources. In this way, the individual creation of a card and the collective construction of the tarot deck become an exercise in self-affirmation, where the magical and the creative intertwine. The collage becomes a tool to visualize, navigate, and channel our coexistence with madness or psychological distress by making them tangible, while simultaneously collectivizing and softening them.

The art of tarot aims to reach the deepest layers of the mind through images infused with unique symbolism, offering an imaginative understanding of the world, far away from dogmatic reasoning. This deck emerges from a reflective and creative exercise, that allows us to uncover hidden aspects of our afflictions and invoke a less critical future. In this sense, tarot is not only a tool for soothsaying but also a cathartic process, a social experience, and a recreational way of learning. This way, it reduces the fear of stigma while celebrating those who, like us, experience the world in a lunatic way.

We say that creating tarot cards through collage is a magical act instead of just an artistic technique because, by combining images, texts, and fragments from diverse sources, it introduces an unexpected, transformative element into reality. Reality, then, is perceived as malleable, capable of being altered through creativity, which generates something new with the power to change the state of things, opening new perspectives and meanings.

This approach values lateral, creative, and magical thinking—tools for knowledge and learning often dismissed in hegemonic educational contexts. On a conceptual and material level, this contempt is evident—for example, in the political decision to reduce the space for philosophy and arts courses in general education programs, disciplines that encourage precisely this kind of transformative thinking.

Each created card is not just a visual object but a tool loaded with symbolic power, capable of influencing the perception and thought of those who observe it. It acts as a ritual or sigil, transforming both internal reality—by expelling pain and silence—and

external reality—by placing the focus of suffering in the context of the eco-social crisis and adult-centered perspectives. The cards form a tarot deck and an educational program that help uncover the hidden and imagine a better future in our fight against pain, addressing both the global eco-social crisis and mental health challenges.

MOREOVER, LOCUS*: A SAFER SPACE

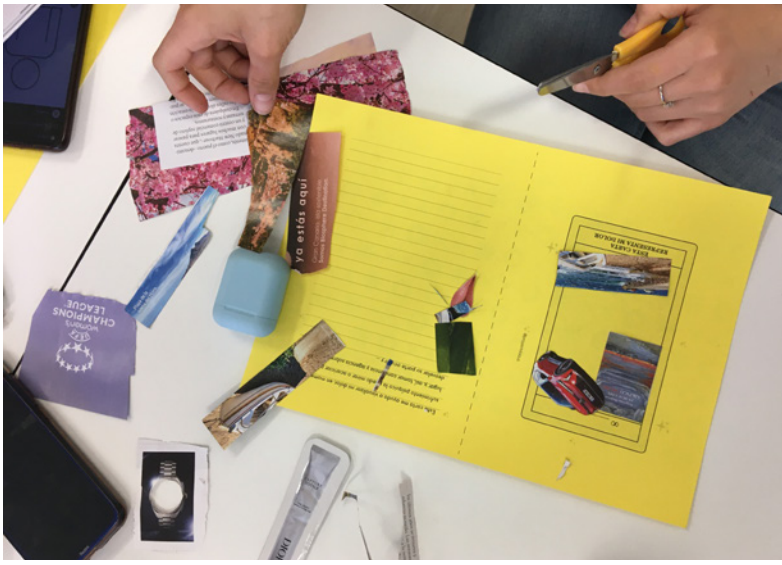
At Locus*, we challenge the traditional notion of a "safe place," often understood as a space of physical and pharmacological containment tied to systems of power such as the police or health institutions. This perspective excludes those experiencing psychological distress and frames them as a threat. For this reason, our goal is to create spaces born from and for mad people, where psychological suffering can be shared, accompanied, and embraced.

Collectively creating a safe space implies, in the first place, recognizing and questioning the social structures that perpetuate inequalities—such as power, gender, or ableism. From there, we seek to build new ways of relating, based on a broader diversity of emotions, needs, and desires. We know this is a challenge because we are not used to working under these guidelines. Therefore, while we cannot promise that these spaces will be *completely safe*, we are committed to making them *safer* through everyone's collective effort, creating an environment of care where mistakes and repair are possible.

To achieve this:

- ↳ Care Guidelines: These are essential in extended cultural mediation processes. By establishing clear norms around the downplay of violence and emotional care, we facilitate a respectful space. These guidelines build trust and allow sensitive topics to be addressed, ensuring an inclusive and collective environment where everyone feels comfortable and supported. Resource: EpB_pautas de cuidados v.EpB.pdf
- ↳ Symbolic Introduction Dynamics: Introducing ourselves through symbols connects us to a deeper layer of ourselves, overcoming the barriers of shame and the formalism of academic or professional résumés. It's agile, direct, and connects us from a more sensitive place.
- ↳ Asking "How Are You?" Every Day: This practice allows to link the sessions together, retrieve what was processed between one and the other, and situate each person's emotional state before starting the session. Sometimes, it serves to celebrate small progress; other times, it helps adjust dynamics, give more space for listening, or focus the work on the pieces being created.
- ↳ Snack Time: Snacks help break the stiffness of how a classroom-space is perceived. By eating, we restore energy while also creating a space for connection or a subtle pause, allowing us to continue sharing without the need for constant activity. It's an opportunity for giving space to relaxation and conversation.
- ↳ Background Music: Soft music, or music chosen by participants, accompanies the creative process. It makes the reflective environment less solemn and more dynamic, creating a more fun and stimulating setting.
- ↳ Festive Closure: Properly closing the process is essential to avoid feelings of incompleteness. The emotional bonds created are strong, and failing to bring closure can cause confusion or discomfort. Recapping what's been achieved and celebrating the transformation is key to avoiding a bittersweet feeling and opening the door to future connections in other spaces.

Phase #1
Working with Teenagers to Design a School Program



The first phase of the process engaged a group of teenage students from a high school in Vallecas, one of Madrid's most vulnerable neighborhoods. Participants were selected through an open call—following a collective screening session at the school and a subsequent introduction of the Locus* team in various classes—and through direct invitations facilitated by the teaching staff.

The process unfolded over 12 two-hour sessions (two sessions per week) led by Locus*, experimenting with various artistic techniques and experimental cinema to encourage reflection on the ecological crisis and psychological distress.

To encourage reflection on contemporary afflictions, the rules of the educational game are altered—the teenagers are placed in the position of designing an educational program for adults. They are invited to express and channel the emotions and issues that affect them, which they might not feel free to share with the adults around them.

The sessions linked to audiovisual work seek to explore the various dimensions of the relationship with cinema (audience, programming, and creation), which is why they're structured as follows:

- ↳ Screening and discussion (collective process)
- ↳ Curatorship exercise (work in pairs)
- ↳ Audiovisual creation (work in pairs)

The sessions connected to the tool of the tarot aim to cover a broad spectrum of *cards* and emotions, which is why they're structured as follows:

- ↳ Artistic creation of tarot cards using collage (*collective work*)
- ↳ Narrative creation for the definition of the educational program (*collective work*)

Below, we broke down the content of these sessions, along with the works selected to suit the specifics of this process. We encourage anyone looking to replicate it to navigate the Hamaca archive for further inspiration, multiplying the points of departure to expand the range of reflection that can flourish from them.

Educational team 'tanteo'[1]

SESSION 0
PRESENTATION AND INVITATION TO THE PROJECT (SCREENING AND DISCUSSION)

Session 0 aims to introduce the project to the school through a demonstration of the methodology behind it: using experimental cinema as a universal language to enrich the understanding and analysis of social issues. Conducted in the school auditorium for the students, this session features a collective screening of the selected works from the Hamaca archive, followed by guided questions designed stimulate the active reflection and discussion on the emotions these films evoke, serving as a way to introduce key concepts such as madness and eco-social anxiety.

- *Abismo* (*Abyss*, Raúl Bajo Ibañez, 2004)
- *Irational 10* (Daniel Andújar, TTTP [Technologies To The People], 2006)
- *Las cosas de la vida son así y no le des más vueltas a la bicicleta* (*That's Just the Way Life Is, So Stop Overthinking It*, Raúl Cuevas, 2004)

Artistic research with teenagers

SESSION 1
PRESENTATION OF THE PROJECT AND GROUP'S CREATION (SCREENING AND DISCUSSION)

The first session focuses on presenting both the project and the group, laying the foundations for creating a *safer space**. To achieve that, we invited the group to introduce themselves through an amulet, allowing thoughts to flow from the irrational and instinctive.

**As previously mentioned, being aware of the challenges of building an "absolutely safe space"—taking into account the discomforts that may arise due to the content of the sessions and the diversity of the participants' backgrounds (privileges and vital contexts)—we invite the participants to commit in co-creating a "safer space" through the use of basic care guidelines and shared principles for coexistence.*

Likewise, we introduce Hamaca and Locus* through a couple of selected videos from the archive for their ability to materialize Hamaca's kaleidoscopic and divulgative qualities, from María Cañas' psychedelic, doggy-television commentary, Locus*' subversive and counter-hegemonic nature, and Toni Serra / Abu Ali's rage and indignation.

- *Land of 1,000 TVs* (María Cañas, 2005)—to introduce Hamaca
- *WSB Hassan Sabbah* (Toni Serra / Abu Ali, 1998)—to introduce Locus*

SESSION 2
END OF THE WORLD (SCREENING AND DISCUSSION)

We interrogate the cinema-oracle, searching for answers to neglected emotions—specifically, those which connect us to the idea of the world's end. In the second session, two goals are achieved from the screenings. On the one hand, we stimulate a debate about the eco-social crisis and the emotions, discomforts, or uncertanties it triggers. On the other hand, we activate creativity and imagination to rethink the end of the world in search of alternative, parallel and diverse outcomes.

- *World Press Photo 2019* (Heidi Ramírez, 2019)
- *Air Race (Human Architectures) (Tossir)* (Daniel Chust Peters, 2010)
- Algunas bobinas en curso #1: Retrato de A (*Some Film Rolls in Progress #1: Portrait of A*, Florencia Aliberti, 2021)

SESSION 3
THIS CARD REFLECTS MY PAIN – TRIGGER (ARTISTIC CREATION)

In the third session, we introduce the concept of emotional triggers: we invite participants to identify their afflictions and channel them in a card that "helps them give space to their pain, thereby gaining awareness and agency over it, revealing its hidden side, and…" expressing what they need. The individual creation of a tarot card—and the collective creation of a deck—is an exercise on mad pride, where the conceptual tool of the magical and the creative tool of collage are intertwined, visualizing, softening, channeling, and collectivizing the experience of madness or psychological distress.

- Template for Pain Cards

SESSION 4
NAVIGATING THE VIRUS (CURATORSHIP EXERCISE)

In the fourth session, we introduce the concept of curatorship from the partial screening of a selection of works, connecting them to the artists' intentions. The teenagers are then invited to explore the Hamaca archive in search of the *virus*: that which, when activated, disrupts a being's or system's function. The archival exploration had as its goal to conceptualize a narrative and curate a screening program to present to the rest of the group. The work was held in subgroups and these are two of the resulting programs:

WHAT WE SEE BUT DON'T FEEL, by Aby and Katy

Curatorial text: "Seeing beyond—the negative/positive binary. Control—over small things, the body, the routine. The negative aspects of our bodies often overshadow the positive. How can we turn this around?"

Pretty Short War (Luis Cerveró, 2001) and *El sabor de la comida de lata* (*The Taste of Canned Food,* Mercedes Gaspar, 1997)

REPRESENTED, by Airam, Bea, and Kevin

Curatorial text: "Trapped, overwhelmed, without escape, pressure, responsibility, suffocation. Only you are your own God, the one who can break free from the cycle."

Cuento de amor verdadero (*A True Love Story*, Carlos TMori, 1991) and *Ser Dios* (*Being God*, Julián Álvarez, 1999)

- 10 Min (Eugeni Bonet, 2006)
- *Abismo* (*Abyss*, Raúl Bajo Ibañez, 2004)
- *Bordergames* (Fiambrera Obrera, 2006)

SESSION 5
THIS CARD IS MY SAFE SPACE – GLIMMER (ARTISTIC CREATION)

We transition from pain to the safe place by introducing the concept of glimmer. We become aware that, other than triggers, we also experience moments or situations that fill our insides with tranquility and joy, tiny sparks of happiness that anchor us. We invite the participants to materialize their glimmers in a card, making it "a portable safe space, so that in times of psychological distress they can look at it, caress it, feel better and connect with…" what makes them feel safe. The collage technique invites participants to dive into their feelings and give them answers and

1 Outreach.

a place through the careful composition of a visual art work, joining fragments of images and texts from different sources, and, occasionally, with the need to go beyond the limits of the canvas.

Template for Security Cards

SESSION 6
COUNTER-SPELLS TO HACK THE VIRUS (AUDIOVISUAL CREATION)

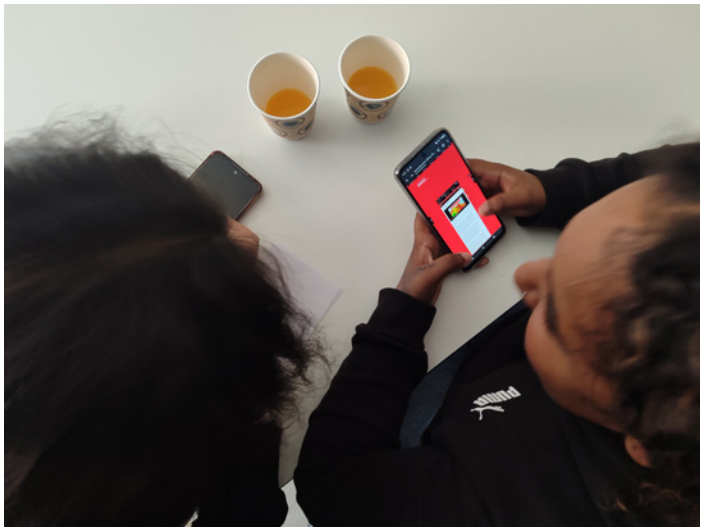
Session 6—the process' midpoint—represents the cusp between the creative research phase and the design phase of the educational program. We begin the session recapping the previously worked issues, coming from the participants' concerns, landing them in the following key concepts that make part of this process' glossary and departure point for the creation of the educational program: *vulnerability, rebellion, adult-centrism, end of the world, cultural rights, points of view, competitiveness, love, time, worry.*

Based on these concepts, we continue to experiment with the audiovisual world. After having been spectators, critics, archivists, and curators, the teenagers were now called to be creators: to imagine and craft audiovisual counter-spells to hack the state of things that happen to them, to which they jump genuinely and brilliantly. Their first immersion in the experimental audiovisual creation resulted in short films such as:

Chocomandi (Airam and Bea, 2024)
Can a simple ounce of chocolate and a shiny tangerine become friends? Inspired by concepts of competitiveness and rebellion, this short film develops an improvised script with an apparently humorous tone that transforms snacks into the story's protagonists, while the classroom becomes the stage that will help us resolve the question.

Untitled (Aby and Kevin, 2024)
Idyllic landscapes, TikTok music, and joyful laughter… until war arrives. Inspired by the concepts of time and worry, and edited with a mobile phone from fragments of social media and mass media, this short film has the power to surprise, unsettle, and immerse us in the feelings of strangeness and uncertainty with which teenagers coexist in their everyday lives.

The short films were submitted to Hamaca's 2024 video call.



Design of the educational program

The goal of this second block is the design of the academic program for adults and a subversive evaluation system associated with it.

SESSION 7
AGAINST SYNTAX (NARRATIVE CREATION)

This session opens the block by making a statement: this educational program aims to set hegemonic narratives on fire and create conspiracies that allow us to question how socially accepted and reinforced sources of knowledge are constructed. By subverting the educational system conceived from the adult perspective—which *worries*, generates *competitiveness*, and *unsettles*—the educational program conceived from the teenage perspective takes the form of a tarot. It plays with the idea of *worrying* and *unsettling* adults, challenging them to confront a system of organic, horizontal, emotional learning, where knowledge is open to multiple interpretations. In this session, the conceptual syllabus for the program is collectively outlined, stemming from the need to give voice to issues silenced or ignored by the adults around them: *End of the world · Vulnerability · Love · Boomers · Cultural Rights · Madness · Curiosity*

We also broadly define the evaluation methodology, based on the need to reframe the previously mentioned concepts in a less *boomer* way.

For further details, see the section "HOW TO PLAY".

Valors esperats (*Expected Values*, Benet Rossell, 2006)
Quién Ahora (*Who Now*, Sally Gutiérrez, 2003)
Mapa mudo (*Mute Map*, Valeriano López, 2016)

SESSION 8
"OPPRESSION" CARDS (NARRATIVE AND ARTISTIC CREATION)

The sense of displacement experienced by teenagers due to their age is multiplied when we add different layers of oppression to it. The educational program/tarot takes into account the extra difficulties that come into play in the learning process. Thus, in a generous, painful, and honest exercise, the teenagers share the oppressions they face based on their first-hand experiences, so these can form part of the categories involved in a learning process. Acknowledging that these terms simplify the vastness and complexity of the issues, we outline the following categories: *Racism · Adult-centrism · Unwanted loneliness · Sexism · Ableism · Bullying · Grief*

Following this, each participant focuses on creating the card that represents the oppression they have been a victim of, ending the session with a cathartic exercise, where they describe their card and share it collectively.

Template for the Oppression Cards

SESSION 9
JOKER, OR TRAP WILDCARD (NARRATIVE AND ARTISTIC CREATION)

There's no deck without a wildcard, but what happens in the teenagers' real life? What kind of *unforeseen events* happen to them, and how do these impact daily in their ability to learn and perform academically? The academic system—and the adults who educate and evaluate—doesn't take into account the personal challenges that may be affecting teenagers, while also stigmatizing, pointing fingers, and condemning the subject for expressing them. To illustrate this, we introduce to the deck the "trap wildcard", a card/unforeseen event that, far from aiding the process, adds difficulties. For example: "I was thrown

out of class after suffering an anxiety attack." Each participant then materializes a *trap-wildcard* first-person experience, in a free format. The session concludes with a collective sharing exercise.

SESSION 10
CONCEPT CARDS (ARTISTIC CREATION)

We start with the idea of re-signification as an exercise in assigning a different value or meaning based on a feeling, an experience, or a divergent understanding of reality.

What does it mean to me? · How does it make me feel? · How would I like it to be? From these questions, each participant translates their personal vision of one of the glossary's concepts onto a card, thus subverting the hegemonic vision, opening infinite windows onto the spectrum of knowledge and understanding. These cards then serve as the point of reference for evaluating the adults: the further their reinterpretation of the concepts diverges from the hegemonic view and aligns with the teenagers' perspective, the higher their score will be.

Template for the MADNESS Cards

SESSION 11
PLAYING THE TAROT (NARRATIVE CREATION)

In this session, we experimented for the first time with the co-designed *academic program* by performing a possible tarot-educational reading in a double-mirror game: teenagers role-playing as adults who want to learn from teenagers. The participants embodied their characters in a brilliantly ironic way, spontaneously reproducing dynamics and responses that open a window into how these young people perceive the adults that surround them, performing precisely the very lack of intergenerational understanding that Z Academy for Boomers aims to address. Between one boomer-like comments and another, we finished drafting the rules of the game.

SESSION 12
MENTIMETER EVALUATION AND PARTY (EVALUATION AND CLOSURE)

Using the Mentimeter tool, we evaluated the long process that led us to the development of the educational program, discovering that most participants felt they had improved:
their awareness and cultural expression, their ability to articulate and defend their ideas, their level of interest in global events, their capacity to cooperate with others, their willingness to take action to change things, their understanding of artistic practices, their creativity, among other aspects.

"We feel the need to underline some issues that stand out from the participants' feedback: in the lack of *'other spaces to talk about these topics'*, and to *'feel heard without being judged'*, these spaces allow to *'dedicate time to reflect on emotions'* and provide the opportunity to *'feel less alone by sharing concerns with others'*".

We invite boomers who decide to use this resource to keep these reflections in mind, ensuring that the processes they activate are truly kind, open, and horizontal. It is essential to keep in mind the teenagers' perspective on boomers is: "*your time has passed, NEW ERA*", "*they need to open their minds*", "*they should stop being so boomers and try to see beyond*", and "*I don't know, hope I helped you, man!*"

The Tarot

The "Tarot for Z Academy of Boomers" is a card game designed as an educational and reflective tool, where adults are challenged to reinterpret concepts from the perspective of the teenagers, with a focus on empathy and artistic and emotional expression.

If the tarot deck is the educational program, the groups of cards are the subjects, and each card, a theme.

DECK OF CARDS

The deck is composed of 6 groups of cards:

- **CONCEPTS: A concept in a three-page book format is presented. The first page includes the title and a hegemonic definition of the concept, the second page is blank, and the third page (that can't be seen until the end) contains the version of the concept created by the teenagers.**
- **HAMACA'S AUDIOVISUAL WORKS: A list of nearly 20 audiovisual works used in the project's first phase to inspire reflections.**
- **PAIN: Depiction of different forms of pain that teenagers go through.**
- **OPPRESSION/VULNERABILITY: Display of the oppressions and vulnerabilities that adolescents live with.**
- **SAFE SPACES: Display of the places where teenagers feel safe from discomfort.**
- **JOKER: These cards represent complicated situations with which teenagers have had to deal with, for example, "I've been kicked out of class after having an anxiety attack".**

HOW TO PLAY

Number of Players

Up to 7 groups of 3 to 6 players each

Initial Preparation

One card is drawn from each of the first 5 groups (except from the Joker group). These cards form the initial "reading", which will be the game's starting point.

Goal

The game's main objective is to "re-signify" the concept appearing in the initial reading. This implies that the players (adults) must create a new design and description of a card, based on the assigned concept.

The group will begin by reflecting collectively on a common audiovisual piece. Then, each person will assume a specific role, approaching the game from a particular perspective: the pain, oppression, and security that have emerged, to contribute to new card's creation.

Game Process

Players will discuss and share their experiences regarding the concept of the reading, adopting different perspectives.
The goal is to reach a consensus to create a card that collectively re-signifies the concept.

The mediators of the game (Locus* or whoever is in charge) will have to carefully redirect the rebellious adults, who tend to rationalize everything and forget about the game and adolescent emotions. No escaping from their roles or uncomfortable moments!

Joker's Intervention

Approximately halfway through the game, when the creation of the new card is already on the way, a card from the Joker group is "jokingly" introduced.

Unlike traditional Jokers, these cards do not help. Instead, they represent difficult situations experienced by the teenagers, which they will have to put into play and which will affect the dynamics of the group. The team will have to reorganize and overcome (or not) this challenge in order to proceed with the new card's creation.

Evaluation

At the end of the game, Locus* will evaluate the work of the adults by comparing the new card with the version designed by the teens, as directed by the teens. The group will get closer to "passing" or "winning" the game as their card diverges from the hegemonic description and aligns more closely with the youth's visual interpretation. The stronger the connection to the teen perspective, the better the result! The more incendiary the redefinition of the concept is for the hegemonic description, the better the result!

Estimated Duration

The game lasts approximately 2 hours, allowing enough time to understand the rules, reflect on the experiences, adopt the teen perspectives, visually design the new card, and hold a discussion to share the conclusions.

Futuro era ora! #3: Z Academy for Boomers A conversation between KinLab, Locus* and Hamaca

The Escuelita para Boomers, or Z Academy for Boomers, is a head-to-head education program between different generations. The aim is to build bridges through community-based workshops that challenge the hierarchies and methods of traditional education, creating a space that combines art education strategies with other disciplines, for the training and education of young people as well as the adults with whom they live. In the node of Milan, the project intersects with the ongoing line of action Il futuro era ora!, a neighborhood-based laboratory on the constitution and language of the future society, using a methodology based on body language through co-design workshops. [Coordinated by Emanuele Braga with Alessandro Berti, Fioretta Maldifassi, Zineb Mahassini, the class of 3I and the teachers of Liceo Artistico Boccioni Livia Mariani, and Jessica Moscaritolo.]

Here, KinLab [Landscape Coreography's headquarters] together with the Spanish node, conversate about the activation of artistic practices in class, the creation of images, a script, a film, and, finally, a climatic shelter where to address *boomers* the many futures they imagine, defend and put forward.

Hamaca Escuelita para Boomers [Z Academy for Boomers] has its starting point in two public schools, in San Siro, Milan and Vallecas, Madrid, with the premise of empowering agency of teenage students, through art and creativity about ecosocial crisis and its broad effects in many levels. Let's begin the conversation by getting to know both groups, its environment and social context; how has been the articulation between the organization and the school through the dynamics of the activities developed in this first phase; tell us also if this project has been frameworked in an already-ongoing artistic education or if it has burst in a quotidian syllabus and everyday life.

Kin [Zineb] We worked with teenagers from the Liceo Artistico Boccioni in San Siro as part of their class curriculum. The materials produced by the students during one of their classes was included in our collaborative project, that included the creation of an installation and a film component. Specifically, it was a mixed-media class where they were learning how to use design software like InDesign and Photoshop. I found it intriguing how our collaboration was closely tied to their curriculum and enriched with an extracurricular project.

Kin [Emanuele] Perhaps I can add some context about the neighborhood where this took place. It's a very diverse area in Milan, where crossing just two streets can dramatically change the landscape. For instance, Kin is located within a historical block of public housing, one of the most significant in Milan. On the other side of the street, however, is the San Siro soccer stadium and more affluent neighborhoods.

This creates a sort of "urban island" near the city center, where within just a 10-minute walk, you can experience sharp contrasts. You move from working-class public housing to ultra-luxury areas like CityLife, which is one of Milan's most recent master-planned neighborhoods. This area features skyscrapers designed by architects like Zaha Hadid, with properties costing up to €20,000 per square meter. The contradictions are palpable, both socially and aesthetically.

KinLab typically focuses on the public housing side of this urban dynamic. Meanwhile, the art school we worked with, Liceo Artistico Boccioni, with the help and collaboration of two teachers, Livia Mariani and Jessica Moscaritolo.

This school is one of Milan's most prestigious high schools for the arts, attracting a diverse group of students from across the city and even from nearby provinces. Many of the students shared stories of long bus rides to reach the school, further highlighting the socioeconomic diversity of the area and the school's student body. The school is situated in a part of the city that embodies numerous contradictions—social composition, cost of living, and urban planning aesthetics. These dynamics deeply influenced the project.

Locus* [Francesca] I can relate to what you're describing. The area of Milan you're talking about really highlights these contrasts. The contradictions are striking.

Similarly, in Madrid, the neighborhood of Vallecas represents a parallel dynamic. Vallecas is a working-class area close to Atocha Station, Madrid's main transport hub and a gateway to the city's museums and boulevards. Over time, it has faced "colonization" as people are priced out of the city center. When I first moved to Madrid, walking through Vallecas felt like being in a completely different world compared to the center. These dynamics have shifted over time, but the residents of Vallecas often don't feel like they've benefitted from the changes. Working with students from Vallecas, we encountered many of the challenges typical of working-class communities—migration issues, financial insecurity, and struggles with mental health. Despite these challenges, the students were eager to express themselves creatively, even if many of them didn't initially see themselves as artists.

Locus* [Ana] I agree, and it's fascinating how these neighborhoods shape the lives of their residents. For example, the postal code is a stronger indicator of life expectancy than genetics. When we told the students that people in their area have 10 years less life expectancy than those in wealthier neighborhoods, they were shocked. It's a stark reminder of how interconnected geography, socioeconomic conditions, and health are. And it's a powerful way to help them see how interconnected their lives are with the larger socio-political structures they inhabit. Through this, they begin to understand their shared struggles and start building a community within the school.

Our goal was to help these students move beyond seeing their struggles as isolated individual experiences and begin building a sense of community with their peers and neighbors. For example, in Vallecas, there's a rich history of grassroots organizing—residents literally built the neighborhood themselves. This spirit of resilience and self-determination is something we tried to bring into our workshops.

Locus* [Francesca] Vallecas is also known for being one of the most socioeconomically vulnerable neighborhoods in Madrid. It's a place where grassroots messages, like "the neighborhood is ours," are prominently displayed. This kind of community resilience is reflected in the students we worked with. Many of them face struggles tied to their socioeconomic conditions, migration status, or mental health, yet these challenges also shape their creativity and collective voice.

Kin [Emanuele] Similarly, we worked with students from diverse socioeconomic backgrounds in Milan. The high school where we conducted workshops serves students from all over the city and beyond. Many students travel long distances to attend, and the social dynamics of the school reflect the contradictions of the area itself—between luxury developments and working-class neighborhoods.

Kin [Zineb] In both Milan and Madrid, we found that art became a means for the students to process and express these contradictions, especially through visualising or making them tangible through the use of physical, textual and audio-visual materials. Many of them did not initially realise that their personal creative work had a strong message and was worth sharing. By the end of the workshops, they had developed a sense of collective sharing that led to a strong sense of pride in their work.

Locus* [Ana] Exactly. For many students in Vallecas, creativity became a tool for exploring their identities. Even though art and philosophy are increasingly de-prioritized in public education, we found ways to encourage self-expression. The students began to see their work as valid and meaningful, and this shift was incredibly empowering.

[00:06:00] On Methodologies and Outcomes

Kin [Emanuele] One of the first things we did in Milan was propose the idea of an alternative school designed by the students themselves. However, it quickly became clear that the institutional environment of the high school wasn't conducive to this kind of project. The students were stressed by exams and the rigid structure of their day. It felt like a "boring and stressful" space to them, as they often told us. To address this, we divided the project into three components: 1) Governance: A non-hierarchical assembly where students could voice their opinions and co-design the project. 2) Art Lab: Hands-on activities like sculpture and digital design. 3) Climate Awareness: Workshops focused on the intersection of climate breakdown and social justice.

The turning point came when we moved the workshops from the school to KinLab, a more informal and flexible space. The students who chose to join us at KinLab were genuinely interested, and their engagement and creativity blossomed in this new setting. The students were given autonomy and encouraged to take ownership of their work. For example, one group became so invested in a film project that they spent an entire night re-editing the storyboard and sent us a detailed revision just before the deadline. Their commitment was remarkable and showed how much they valued the opportunity.

A second aspect I found very strange and contradictory was the fact that I was proposing the creation of a "Z Academy for Boomers" to a group of kids, while I myself was perceived as a boomer. The first reaction we encountered was a challenge to my role as a leader! And that was the first moment I thought something was actually moving in the right direction. Thankfully, Zineb and Fiore, who are much younger than me, were quickly recognized and appreciated for their contributions within the group.

Kin [Zineb] Together with Alessandro Berti, a playwright, we developed a poem inspired by a chorus of affirmations and called it '*The Poem of the Exhausted Body'*. We followed the path, starting with 'I HATE that...', moving on to 'I WANT that...', 'I DESIRE that...', 'I DREAM that...' and concluding with 'I HOPE that...'.

Each week we held an intervention circle in which we layered statements on top of each other, creating a crescendo of perspectives and positions that were processed in various media, e.g. music, photography and film.

For the group this became a kind of ritual, a safe space, a weekly hour of listening to realise the shared views and aspirations that allowed us to feel unified.

[00:10:00] Connecting to Broader Themes

Hamaca One of the core themes of the project is the idea of "the end of the world", along with problematizing its dystopian drive. In Milan, you've built a dispositive that has been very effective in wanting to create a simulation of ecosocial collapse. Tell us more about how this concept was explored through creative exercises that channeled students' fears and frustrations into something hopeful.

Kin [Zineb] It was interesting to see dystopian visions transformed into more constructive ones. The journey from sarcasm to hope described in the poem was finally reflected in a tender and powerful way when their words and audiovisual works were brought together in the production of the final film.

Locus* [Ana] In Madrid, we also connected the idea of the end of the world to mental health and eco-anxiety. For many students, these themes were already part of their daily lives, even if they didn't always have the language to articulate them. By the end of the workshops, they had developed a stronger understanding of how these global issues intersected with their personal experiences.

[00:15:00] Reflections on Impact

Hamaca A key takeaway from both Milan and Madrid was how space and structure influence students' engagement. In the high school, the rigid setup often stifled creativity, whereas the more informal environments at KinLab and Vallecas allowed students to feel seen and valued. This shift in environment also changed the dynamics of the group, enabling more vulnerable students to express themselves.

Kin [Emanuele] Absolutely. The concept of "shelter" became central to our work. In Milan, this meant creating a safe space where students could share their experiences and see their stories reflected in the larger community. This sense of belonging was transformative for many of them.

[00:20:00] On Final Events and Community Engagement

Kin [Emanuele] Toward the end of the project, we organized a final event to showcase the students' work. In Milan, we held this at Base Milano, a hybrid cultural institution known for hosting multidisciplinary events. This gave the students a platform to present their creations to a broader audience, including their families, teachers, and other members of the community.

Bringing this autonomous school of kids focused on climate collapse in the city to a prestigious art center in the heart of the city was, for me, an integral part of the project's direction.

To me, this represents a tactical use of recognized institutions when working with communities that are not part of the established art circuit.

For many students, this opportunity to present their work in a professional setting was transformative. They realized that their voices and ideas mattered, not just within the context of the school but in the wider public sphere. It was heartening to see them take pride in their accomplishments, especially considering how hesitant and uncertain they had been at the beginning of the project.

Locus* [Francesca] That resonates with what we experienced in Vallecas. Our final event was more modest, but it had a similar impact. We invited students to participate in a creative workshop led by professional artists who incorporated the students' work into their own practices. Only a few students attended, but those who did were deeply moved by the recognition their work received from adults and peers.

One student said something along the lines of, "I can't believe something I created is being used and appreciated like this." Moments like that are so powerful because they help students see themselves as valuable contributors to the world around them.

[00:25:00] On Long-Term Impact and Institutional Challenges

Kin [Zineb] One of the challenges we faced in Milan was reconciling the project's goals with the rigid structures of the institutional school. Many students were overwhelmed by the pressures of exams and grades, which made it difficult for them to fully engage at first. However, once we moved the project to KinLab, a more informal setting, their attitudes shifted significantly.

This experience highlighted the importance of creating spaces that prioritize creativity and emotional expression, particularly for teenagers. Schools often overlook these needs, focusing instead on rigid curricula. I believe this project demonstrated how alternative spaces can complement institutional education by providing students with a sense of agency and belonging.

Locus* [Ana] In Madrid, we encountered similar institutional barriers. Art and philosophy are increasingly marginalized in public schools, leaving little room for students to explore their creative potential. However, by framing our workshops around the idea of "cultural rights," we were able to position creativity as an essential, not optional, part of education.

The students began to see themselves as creators, not just consumers, of culture. This was a major shift for many of them, who had internalized the idea that art and creativity were beyond their reach.

[00:30:00] Reflections on Socioeconomic Contexts

Kin [Zineb] Another critical aspect of the project was its engagement with the socioeconomic contradictions of the neighborhoods we worked in. In Milan, the juxtaposition of luxury developments like CityLife with public housing blocks highlights deep inequalities. These dynamics were mirrored in the student body, which included both children from affluent families and those traveling long distances from working-class neighborhoods.

By bringing students together in a shared creative process, the project fostered a sense of collective identity despite these differences. It was particularly impactful to see students from such varied backgrounds collaborating and learning from one another.

Locus* [Ana] Vallecas, too, is marked by stark contrasts. It's a working-class neighborhood with a long history of grassroots organizing, but it's also becoming increasingly gentrified as people are pushed out of Madrid's center. This tension shaped the students' experiences and was a recurring theme in our workshops.

One of the most striking aspects of the project was how students began to understand these broader social dynamics and their place within them. For example, when we talked about the relationship between socioeconomic status and life expectancy, it sparked a powerful conversation about the impact of systemic inequality on their lives.

[00:35:00] On Creativity and Empowerment

Kin [Emanuele] I always strive to convey an idea of art tied to the process of political and social subjectivation. Awareness of language must emerge from a sense of freedom and urgency, where self-awareness, an understanding of the socio-political context, and the techniques employed are central. In Milan, this meant helping them see their artistic potential, even if they didn't initially identify as artists. By the end of the project, many students had not only created meaningful work but also developed a stronger sense of self-worth.

One moment that stood out to me was when two students took it upon themselves to re-edit the storyboard for the film they were working on. They stayed up all night to perfect it and sent us a detailed revision just hours before the deadline. Their dedication and attention to detail were remarkable, and the final product was all the better for it.

Locus* [Ana] In Madrid, we saw a similar transformation. At first, many students were hesitant to share their work, viewing it as something private and not "good enough" for others to see. But as the workshops progressed, they began to open up and share their creations—photographs, music, and videos. This shift from private expression to public sharing was incredibly empowering for them.

[00:40:00] Final Reflections

Hamaca One of the most rewarding aspects of this project was seeing how students used creativity to process and express their experiences. In both Milan and Madrid, art became a tool for exploring personal and collective identities, as well as addressing broader social and environmental issues.

Kin [Emanuele] Moving forward, I think it's important to consider how projects like this can have a more lasting impact. For example, in Milan, we're exploring the idea of establishing a permanent "popular eco-shelter" (eco rifugio popolare) at KinLab—a space where young people can continue to create, learn, and engage with their community.

Locus* [Ana] I agree. In Vallecas, the sense of community that emerged from the workshops was one of the most valuable outcomes. It showed that even in challenging circumstances, young people can come together to create something meaningful and inspiring.

As we look to the future, I think it's essential to build on this foundation, finding ways to integrate creativity and community-building into the fabric of our neighborhoods and schools.

CHAPTER 2

Stage #2
School Program: Z academy for Boomers

In the second stage of the project, the educational tarot program is activated with adults who live or work with adolescents (teachers, cultural mediators, etc.). For the edition in Vallecas, each session has been led by an expert profile (artists, researchers, mediators and activists specializing in cultural mediation through artistic practice), who draws from their experience to activate the educational program designed by the teenagers, taking into account the methodology of Locus* and the audiovisual pieces from the Hamaca archive as resources.

The goal of these workshops is to promote an intergenerational exchange of knowledge and to challenge traditional teaching methodologies. To this end, adults in the workshops have been called upon to re-signify the key concepts described by creating new tarot cards that challenge the hegemonic vision of society.

Each activation –in terms of the rules of the game and the format of the resulting card– depends on the profile guiding the workshop. In this process, the workshops use various creative practices such as tarot, audiovisual creation, object art, speculative writing, digital culture, drag or archiving. In particular, the following sessions have been developed:

1. THE END OF THE WORLD × Pablo Martínez

A workshop designed to build counter-narratives of the abyss and disarm despair, for experimentation and play with images of the apocalypse. Pablo Martinez takes adults out of the classroom, guiding them through drifts in public spaces, expanded tarot readings and, as a result, the creation of a new card that remains as an ephemeral installation in the neighborhood.

El sabor de la comida de lata (*The Taste of Canned Food*, Mercedes Gaspar, 1997)

2. PAIN: “ANDANDO, QUE VIENEN DANDO” × Clara López (Mesa camilla)

A trip back in time to the future, a look in the mirror of our elders and a return to adolescence. Through a reimagining of pain framed by plan, contemplation and the enhancement of creativity, Clara López invites us to build together a first-aid kit as a device to which we can turn to.

Las cosas de la vida son así y no le des más vueltas a la bicicleta (*That’s Just the Way Life Is, So Stop Overthinking It*, Raúl Cuevas, 2004)

3. AGAINST THE SYNTAX × Lucía Egaña

In this workshop we play with identity: we imagine stones to confront other meanings of the end of the world. Through creative and speculative writing, Lucía Egaña invites us to build alternative imaginaries and invent uchronies, like syntax errors and scars, in a back and forth of collective and individual work.

4. NAVIGATING THE VIRUS × @desmusea

Desmusea proposes an exercise of analysis and experimentation in two directions: on the one hand, to identify the ways in which technology hurts; on the other, to look at the ways in which it can help us heal. Therefore, the session invites adults to define possible counter-strategies to the daily afflictions that cyber-digitality

catalyzes, proposing new digital and collective healing formulas through the creation of a digital tarot card.

(Auto)exposiciones (*(Self)exhibitions*, Florencia Aliberti, 2015)

5. Seguridad/Glimmer × Gad Yola

In this workshop, Gad Yola invites adults to re-signify curiosity through the practice of drag. Starting from the Joker card, the adults create collectively a totem around which to amplify curiosity, through bodily production (clothing, makeup, hairdressing), theatricality and performance (action, voice, interpretation).

6. Virus-hacking counter-spells: "Crazy archives to imagine sensitive futures" × Milagros Valerio

As a farewell, this workshop takes the work of the archivist as an artistic practice as its starting point. For this session, Milagros Valerio invites adults to work with home archive materials, works from the Hamaca archive, and fragments of concepts explored in previous sessions, to compose a performative staging that explores the concept of madness as a way to imagine possible futures through perspectives that are sensitive to the environment.

Folklore I (Patricia Esquivias, 2006)

Other related resources

https://hamacaonline.net/projects/escoleta_per_a_boomers/

Mental health and adolescence: These viewings are a safe space

Vademécum: Guide on critical mental health, safer spaces, collage and media

Session 1. Speculative fictions, random images, dialectical montages. A tarot for this end of the world. By Pablo Martinez

The world is bewitched, the earth is sick and our capacity for action is limited. We are trapped in the world of fake choices under the spell of capital's witchcraft, to put it as Isabelle Stengers. Markets shape a value system detached from material foundations. Discourses are crafted under the influence of the algorithm. Images appear and act on our devices as if by magic. Food comes to us in cans. That is why it would seem necessary to formulate new collective strategies to alter, influence or intercept the energies of this bewitched system and begin articulating new ways of living together. Teenage girls taught us that tarot was the way.

And we don't know if it's a matter of witchcraft, but one of the card readings from that November afternoon in Vallecas was the one that led us to the video El sabor de la comida de lata (*The Taste of Canned Food*, Mercedes Gaspar, 1997), where precooked food exposed our uprooted way of life. In a domestic interior, chairs, plastic tableware, steaks, fruit and other paper food appear and disappear... A series of drawings slide across the surfaces of an uninhabited room—flat figures that enter and leave the screen to the rhythm of mechanical music and form a choreography of objects that are nothing more than fetish merchandise. Uprooted things, contextless, only flow in a dehumanized world. A still life but animated. A dancing vanitas. At first, it seems a contradiction—this animated-dead—one as striking as that of stop-motion itself.

In the middle of the session, the screening moves the ground on which we walked. We leap from the prospect of extinction to animism: to recognizing the breath that resides in everything beyond the human. After viewing it together, we made a list on the board: absence, presence, convivium, emptiness, anxiety, body, scar, insipid, dead, weight…

From these words, we created new images for the cards that we would later add to the deck. A group of boomers were sculpting clay figurines about absence, scars, or death, after having done a series of card readings in which, surprisingly, the emotional weight, fears, anxieties, doubts, heartbreaks, and an overwhelming restlessness, had turned into a bond, however fleeting, among this group of strangers. Emotional openness and raw honesty seemed contagious, perhaps inspired by the teen spirit of plenitude. Because, contrary to traditional belief, adolescence is not a stage of deficiencies, of "lacking," but quite the opposite—it is a stage of overwhelming intensity. None of the experiences that came up during the card readings strayed far from the teenagers' narratives. The Z Academy exposed a much narrower gap between these two demographic groups that one might expect in the everyday dynamics, that of teachers and students, mothers and daughters, or aunts and nieces. Our condition as inhabitants of a world constantly showing signs of collapse levels us equal beyond age difference. In the face of potential end, generations dissolve. The card readings unearthed persistent forms of collapse, a perpetual void in the stomach. A threat of the end: as in every anxiety attack at school, every unfair dismissal, every precarious new job, every classroom expulsion for inappropriate behavior, or every denial of a potential future.

We drew and invented new cards. We talked, grouped together and scattered across the classroom and the streets. To grasp the profound meaning of the moment we are living in, action and inquiry must be displaced—redirected toward play, speculation, guessing, otherness, adolescence, childhood, or madness. In seemingly disconnected things, in the juxtaposition of meanings and the stammering of words, lies the possibility of articulating a different kind of discourse that's not subjected to capitalist domination. To find what lies beneath academic argumentation, journalistic reporting, scientific discovery…

Thinking about the futures that are already here but remain unseen by us. Activating the imagination to establish those connections through speculative fictions, random images, dialectic montages. Hence the centrality of images —they are instruments of power, poison, and antidote all at once. Images are never innocent, as they occupy an essential place in the shaping of our bodies and subjectivities; such is their elusive nature, their overwhelming quantity, their circulation, and their emotional power. The card reading, moreover, works as an image montage, as a dialectic construction. Dialectic montage, as Hito Steyerl puts it, is like striking two stones together until sparks fly and ignite a fire. In our case, the images were cards, which displayed our bodies, and flames were ignited to exorcize the preordained end of this world. These speculations invited us to image the possibility of new worlds.

TRIGGER FILMS:
Pretty Short War (Luis Cerveró, 2001)
El sabor de la comida de lata (Mercedes Gaspar, 1997)
Cuento de amor verdadero (Carlos TMori, 1991)
Ser Dios (Julián Álvarez, 1999)

Session 2. Andando, que vienen dando.*2
By Clara López (Mesa Camilla)

On Tuesday, October 22, I was going down to Madrid from Zarzalejo to conduct the second session of the Z Academy for Boomers, dedicated to pain. The name of the project alone was worth participating in. But, additionally, both the coordination of Locus and Hamaca and the idea of working with a tarot created by teenagers made it impossible not to join in.

When I arrived, I found a large room decorated with colorful banners. I immediately felt that the atmosphere was right for what was going to happen in it –since my proposal was mainly aimed at reconnecting us, collectively, with the teenagers that we once were, and for that play and fantasy were fundamental.

Little by little, a group of people started joining us, people very different from each other but clearly connected with the purpose of this meeting. Ana, Francesca, and Belén helped me set up a kind of altar in the middle of the circle we formed with the chairs. A garland of lights illuminated the empty first-aid kit that presided over the circle, which would be fundamental for the development of the session. This kit was joined by silicone ears and red heart-shaped band-aids (one for each participant).

Andando, que vienen dando was the title of the session, which paid tribute to my grandfather Alfonso: a person capable of inhabiting the balance between a teenager's playful spirit and an old man's critical wisdom. Additionally, the piece from Hamaca from which we started off as a trigger, *Las cosas de la vida son así y no le des más vueltas a la bicicleta* (Raúl Cuevas, 2004), linked perfectly to that same spirit. Everything fit.

In *Las cosas de la vida son así y no le des más vueltas a la bicicleta,* a group of people between 70 and 90 years old are shown talking on the benches of a park about their pains, worries, thoughts, and memories. Curiously, many of them are closely related to the ones from the teenagers who, instead, occupy those same benches, but at different times and with cellphones in hand. Two different ways of socializing but with a common trait: the lack of listening.

We observe that both the elders and teenagers are considered invisible links in our society. The tendency to value ourselves in productive terms immediately leaves aside the population groups that are not in a position to produce, so they are socialized as *passive subjects*. At the same time, both collectives are among the most affected by this exclusionary gaze, far removed from the diversity that shapes us as a group.

And sure, when you are built from rejection, how do you stand, in this case, as a teenager? One of the consequences that come from this construct is that almost 16% of young people between 15 and 19 years old, as well as 13,2% of children between 4 and 14 years old, present a high risk of suffering serious mental issues, particularly in the lower social classes. But how could this not be the case, if they are not offered a counternarrative on which to hold on to and build their own identity? Can it really surprise us when, as a society, we're incapable of politicizing pain and discomfort?

By approaching these thoughts, we realized that we can hardly support the pains of others if we're not capable of supporting our own. And, speaking especially of the pains of teenagers, we saw the extent to which it is necessary not to forget that, at one point, we were teenagers as well. For this—making use of silence and contemplation—we did a ritual in which we passed on to one another one of the silicone ears alongside one of the heart-shaped band-aids. Thus, in a way of communion, we consciously connected with listening and tenderness, and we settled in a much more fertile place for the following pitch: to go back to our adolescence and embrace ourselves from back then through photographs we had brought of our teenage years.

This moment was very magical, turning out to be cathartic and revealing. In this embrace, we rediscovered what was painful at the time, and we realized how much—way beyond our current age—we share with today's youth. By opening our eyes and coming back from the journey to the past, we were able to share our findings: what I needed at the time, the ability of the adults around me to make it possible, and my ability to make it possible as the adult that I am now.

We also encountered another great discovery: the certainty that, as Byung-Chul Han states, pain is a bond, and that it is thanks to the possibility of seeing my pain that I can see the pain of the other and, with that other, build in favor of kinder and different ways of living. In this reflection, we were joined by Audre Lorde, who defended the importance of the existence of pain and of our way to transcend it, and Gloria Anzaldúa, who proposed wounds as the cracks that make possible the entry of light, something that we need so much in this world that, precisely because it denies pain, and—ironically—can hurt so much.

Once we connected with the truth and the power of the pain's gaze as a space for possibility, we were able to name another big reality: that this—precisely because of the wave of honesty it brings with it—allows us to create, transform and rebel against the "hell of the same" to which we're condemned in this palliative society of which Han speaks. In this way, pain, alongside hurting, becomes a window for creation. And that creation holds the promise of relief, dissidence, and change.

And what came out of all of this? A proposal for the first aid kit that we would've liked to have in our adolescence and the knowledge that, with the connection and the capacity for action that we have now as adults, we can reach the teenagers from our environment to make them feel accompanied in the experience of their pains. In this way, and symbolically, we created by groups the tools we managed to identify, which are the following:

TRIGGER FILM:
Las cosas de la vida son así y no le des más vueltas a la bicicleta
(Raúl Cuevas, 2004)

2 "Going, They'll Keep Giving…" This is the phrase with which Clara's grandfather warned that action had to be taken in all kinds of situations.

Session 3. Cuando el río suena es porque piedras trae.[3] By Lucía Egaña Rojas[4]

The Room and the Stones

Boomers, boom, in Vallekas' academy. There's a labyrinth, a rainbow flag, or is it a poster. The bathroom, the main room, the chairs. The door won't open. Something got lost outside of the closet. Belén is a limestone that was found in a wasteland. There are jelly beans left from the day before, but not the key. On the moving screen, they're colors like sugar worms. Or is it the image of a puzzle in the shape of a world map that is coming apart. Francesca is volcanic stone born from fire. Each one falls away from themselves. It rolls off the notebook, chair down, drips from the human bodies, everyone falls on the floor of the room, they bounce. Leticia looses pieces and joins others, she knows her past. Nervous laugh. The gaze circulated in disarray. Zoi is talc, white stone turned into dust. Sometimes she's mistaken for granite. *We are all mistaken for granite at some point*. Candela changes with touch, she's the roughest of the smooth, all thrown into the river, and she from below, submerged. Displacements, disorientations, it will be made from mud or ash. Paula comes from Rias Baixas. It was once a shore stone and today it is part of an urban park. Cast into the shared well, golden paper ribbons hang above the door. It's a multipurpose room, polyvalent, currently full of stones, or grains, or pieces of star, so many ways to name them… Asier is a rare, uncommon one. *I'm only mud. I yield. I try to accommodate*. Jeruso is mud too. Red. It is clay (and it used to be a capitalist). It is bronze, melted down. Now it is useless. Now it is Ana. Ana is a heliotrope. Black, though dark green, though dark green with red streaks. It's its own home. It's its own home. It's its own home.

I'm Not Flint, Nor Diamond, Nor Any of Those Magnificent Hard Materials

A stone is used to be thrown against the wall, to create waves when the water is still. A stone in the shoe can make your life impossible. A stone next to another one could build the walls of your home. A woman without a name turned into a column of salt for looking back. Looking back is for stones because they gaze at the time that shaped them. To speak of going back, a geological leap.

Counter-Syntactic Strategies to Escape Linear Destiny

These strategies are like wild cards in the deck. The wild card would be called uchronia. The *uchronia* is a pixelated image where everything takes an unexpected turn. There are colorful arrows that pierce themselves in different spots of a larger arrow, which has lost its way.

These are the strategies that we create as an oracle for escape. Use them whenever necessary.

Litho-friendship: breaking hierarchies
Agenerational: the power of keep being born
Pause: to stop and contemplate
Meteorite: temporary detours and recompositions
To float: changing the material state
To disappear: stripping power of meaning
Textus interruptus: the neverending story
Intoxication: multiplying until becoming community
Verónica: to be a hurricane

Session 4. Navigating the Virus. By Desmusea (Clara Harguindey and Daniel Pecharromán)

Navigating the virus was our session within the Z Academy for Boomers and took place on the afternoon of November 28th at Vallecas' Community Health Center. The meeting was an exercise of analysis and experimentation in two directions: on the one hand, we tried to identify in which way technology *hurts* us; on the other hand, we looked at the way in which it can help us heal these afflictions.

Through the use of different devices, we defined possible counter-strategies for the daily afflictions that cyber-digitality catalyzes, proposing new digital and collective formulas for healing. The following text worked as a conceptual compass for the experimental proposal that took place at the Z Academy.

Am I Pretty?

In her video *(Auto)exposiciones* (Florencia Aliberti, 2015), the Argentinian artist gathers a selection of YouTube videos in which teenagers record themselves asking questions in search of approval. Among them, dozens of teens ask in front of the camera: *am I pretty?* In her artistic production, Aliberti appropriates different audiovisual materials circulating on the Internet and concatenates them. Their combined viewing reveals a latent issue present in all of them, transforming individual longing into a collective one. The alienation in self-perception is triggered by navigating the Internet, and it is only on the Internet that it can be healed.

The Discomfort

It's not only in self-perception where the network generates possible dislocations. The body, memory, visual economy, and sustainability are some dimensions where the network culture has generated new figurations of pain.

Art, as a device capable of expanding the frameworks of sensibility and imagination, attends to such figurations: it takes charge of the pain and highlights it to propose or demand, from different places, a form of repair. Below, we present a dialogue between the identified zones of pain and some brief counterproposals shaped from contemporary art:

1) The Body

Under this designation, we group forms of pains that articulate through the body and subject it to aesthetic and political pressures. This way, we include the hyper-present pain in virtuality tied to the pressure of aesthetic normativity, body surveillance, and judgments we attempt to address through restrictive and harmful practices –such as diets, aggressive exercise routines, the *looksmaxing* (maximizing physical appearance through various methods and procedures), *mewing* (a technique aimed at reshaping the face), and more. In this context, we also include pains relative to the body as a political subject, especially those that embody dissidences and subalternities.

Wearable Face Projector, by artist Jing-Cai Liu, takes the form of a small projector worn on the forehead that transforms the face. It enables a new appearance that protects against potential privacy violations, simultaneously offering a fluid appearance, a mutating identity capable of escaping or adapting to shifting regimes of normativity.

---

3 *The literal translation of this phrase in English would be* When the river sounds it's because it brings stones with it*, a proverb equivalent to* When there's smoke, there's fire.

4 Every phrase in cursive comes from the text "Ser tomada por granito" de Ursula K. Le Guin, published on *Contar es escuchar. Sobre la escritura, la lectura, la imaginación*. Translated by Martín Schifino. Madrid: Círculo de tiza, 2018. The stones and strategies came up from the texts written by the participants of the workshop.

2) The Memory

In this section, we address pains linked to our agency concerning digital, individual, and collective memory. Reflecting on the replacement of our ability and capacity to remember by servers and data centers driven by neoliberal dynamics, which pose a constant threat to remembrance. We propose thinking about the empty spaces and information gaps that populate the Internet, as well as the meaning or potential these absences might hold.

The Library of Missing Data-sets is a work by artist Mimi Onuoha that constructs a repository of large information datasets' absent data. Gaps and empty spaces that often go unnoticed, such as data on "*undocumented immigrants currently imprisoned and/or underpaid"* or "*how much does Spotify pays each artist per song stream"*. While their absence reveals the biases and indifference of those who archive, the artist also highlights the potential power of those who remain unseen or untracked.

3) The Visual Economy

From the discomfort of the *unremembered*, we turn to the implicit pain in the *unseen*. As we know, sight is the privileged sense of contemporary times: in her work *Ojos y capital*, Remedios Zafra describes looking as the contemporary currency. In the text, she highlights two forms of blindness: first, how the network hides—algorithms favor certain narratives over others— and generates attention-based logics that prioritize some images while marginalizing others; second, how devices themselves have become invisible to us due to their ubiquity and excess.

In *A Place I've Never Been*, artist Adrien Flury collects numerous images uploaded by Internet users to social media depicting the city of Athens. Using these, he creates an audiovisual essay where Athens is reconstructed as a kinetic and accelerated collage. The project insists on the redundancy within specific frameworks of contemplation; it examines how the gaze—touristic, bourgeois, and white in this case—circumscribes the territory to specific places, rendering other realities or contexts invisible and objectifying a narrow understanding of a location.

4) The Sustainable

The pain and harm tied to technology are not only confined to the symbolic realm—one of the most main afflictions linked to technology lies in the material realities that sustain it. People and children work in deplorable conditions in the mines where the minerals essential to the tech industry are extracted. From there to the consumption of water resources for the maintenance of data centers, the technical development of the West implies the precariousnes of human and non-human living conditions.

Harvest is a work of critical engineering and computational climate art by Julian Oliver. The intervention involved a turbine *powered* by two of the main symptoms of climate change: storms and wind gusts. It used wind energy to mine cryptocurrencies, thus funding climate change research with the profits.

As in *(Auto)exposiciones*, the technology that harms can also be the one that enables the cure. Art and virtuality activate fictional forces that guide us, shaping what is yet to come. This is why they must be understood not only as anticipatory or predictive elements but as performative forces that demand our engagement. We must address them, navigate the virus, and channel the desire to mitigate the decline toward the inevitable by exploring alternative paths of possibility.

TRIGGER FILM:

(Auto)exposiciones (Florencia Aliberti, 2015)

Session 5. Security/Glimmer. By Gad Yola

Drag is a means, drag is not an end, drag is a wrapping, drag is a step towards, it is a way to, it is a path to, it is the transformation needed to fulfill a dream, to laugh among friends, to have a professional career, to fulfill a fantasy, or to be a teenager who wants to intervene their face through makeup.

Drag appeared in my life in the middle of a university career in Madrid and while doing an internship in the university library. It was 2017, season 9 of *Rupaul's Drag Race* had just come out, the Spanish ultra-right was reviving with Vox and La Prohibida had just released their hit song *Baloncesto*. I started to do my makeup on the sly in my house in Entrevías. After two months, I had to tell my mother and she started crying. It all began by ordering things online—my sister bought me women's clothes with a lot of embarrassment. A lot. Shame and curiosity coexisting in the same space-time. It is considered a triumph of the will to do and manage with shame because you are overcome by curiosity, the desire to know "what if...", to see your face without eyebrows or see your eyes in a thousand colors. In 2018 I met anti-racist collectives in Madrid. The rest is history you can google about this project that I call Gad Yola and socially Gad.

Today, in 2024, I give talks and workshops about drag and my conception of it. It's true that I feel very much a philosopher when I talk about drag: I share a very biased perspective on the history of drag by mentioning people like William Dorsey Swan, Crystal LaBeija or Giuseppe Campuzano... but, of course, how do we talk about a brown or black drag? These are fairly topical conversations because drag is a relatively new art form - it's not even 100 years old and, as we know it, appeared about 50 or 60 years ago. Yes, there have always been drag performers and impersonators, but the queer revindication or the racialization claim tied to it is really an early thing.

And how does a brown transvestite from the anti-racist global south talk about drag? With a transvestite, Afro, migrant and anti-racist vision of it. Again: shame and curiosity. As a teenager I was ashamed to recognize the Afro-Peruvian history in my family, I fled from femininity, I complained of the events of my mother and her friends—southern resistance—and I thought I was just another white Spanish girl. Again, drag as an answer, as a counterposition, as an antithesis to cis-hetero-whiteness in the life of the Peruvian Transvestite. Drag can be powerful, which is why it's important that people have notions of it. No, but seriously, drag is powerful, and not because Rupaul or Supremme Deluxe say so in a bombastic way. Drag is powerful because it reminds society not to take culture so seriously.

Culture

So, is drag low culture? Are we the court jesters of the 21st century, as my roommate used to tell me?

Drag comes from poverty, from the trans, from the racialized, from the beauty pageants. In the United States of the 1950s, female beauty pageants became popular—driven by gay men—and an Afro-Latina trans woman, Crystal LaBeija, started the Houses and Ballroom system at the end of the 1960s. The pioneering House of LaBeija sought diversity in beauty, escaping the Eurocentric aesthetic canon by creating its own contests where the panel of judges was not all white.

To be judged by those who have the capacity to do so. I like to teach this part of drag history precisely because it gives us genealogy, it helps us understand how marginal beings seek their own space, join forces and set a new foundation for knowledge. We create new ways of understanding life. Giuseppe Campuzano said "queer futures are shaped every time we create imaginaries of living differently".

Curiosity: Drag Art

All this was the basis for the workshop we gave in Vallecas. The premise was to re-signify curiosity in relation to safe spaces.

On the day of the workshop, the center in Vallecas that was hosting us was parallely holding a Halloween event for teenagers, so it was appropriate that a drag queen would be surrounded by fake blood and monsters. To begin with, all the attendees chose—with some of my guidelines—a funny drag name and a tarot card from which they had to use an aesthetic element to put on their face. From the tarot to the face—I found it an interesting exercise that was really more about form than content. The lines, the colors, the shapes, taking a part and transferring it to make-up, to then think about the different spaces in which this drag transformation could take place: a hidden room from parents, in the school playground with friends, in a drag workshop, in a suitable work space.

I set up a table full of wigs and makeup and was impressed with the speed and determination of the boomers to get down to work. They set up with my supervision and help but, really, the great effort was theirs. From these moments I rescue the courage, the daring, the energy and the willingness, because the creation was almost intuitive. We didn't have much time for details, but I was so satisfied as the mother of these baby drags...

I wanted the process of creating new cards to take place precisely at the death of fantasy, at the moment feared by many: taking off the drag, leaving a part of that shell that allows you to be someone else. In Spain, Hugaceo Crujiente—the Madrid drag queen of club kid aesthetics—popularized soaking make-up remover wipes and making pictures with them. The Mexican circus drag queen Eva Blunt also collected such soaked wipes with traces of makeup and made herself a gala dress with all the wipes for the finale of Drag Race Mexico's contest. The tarot cards would be what was left of the attendees' makeup on the makeup remover wipes.

I began, as an example, and the others quickly did this sort of ritual where they stood next to me and removed their makeup—although not all of them, as some of them wanted to keep their makeup on. It felt almost cathartic. I also suggested that whoever wanted to use their wipes could do it, so as to give the creations three-dimensionality—they put eyelashes on them.

It was an exercise in fleeting creativity, an anti-racist queer lesson, two hours of intersectionality, of having a good time and of reminding ourselves not to take culture so seriously. I think drag workshops are necessary to explore this hyper-feminine as well as monstrous side—almost like the folks at the passage of terror in the center of Vallecas. These terms may seem antonymous, but there's a part of the monstrosity of drag art that reveals a true nature behind all semblance of normality, a part that we all long to bring out in some way or another.

I believe that this wrapping should be filtered into all types of pedagogies, knowledges, arts and institutions—not only for its historical burden in the fight against discrimination based on sexuality, gender identity and expression, but also for the renewing force of creativity and curiosity that it brings to new generations.

Session 6. Virus-Hacking Counter-Spells: Crazy Archives to Imagine Sensitive Futures.

By Milagros Valerio Tello

In August 2021 I traveled to Lima before moving from Madrid to Donosti. I was reunited with my grandmother and my lifelong bedroom. It had been a few months since my university classes had ended for good and I had just been accepted into a master's program to which I applied thinking I would not be accepted. I wasn't very aware of things. Sometimes I think I never am and I get sad. When I got home from Lima it was like being back in the real world. I have that feeling every time I go back. I think about the development of a parallel life that has been going on there, without me realizing it.

I never liked my house, the one from Lima, the one I lived in for 19 years. I grew up thinking that I would move out of there at some point. I thought I would move to San Borja or, in any case, to San Luis. In the end, that never happened, and I ended up living in Madrid.

But back to the purpose of the trip. Yes, because there was one. The mission was to track down my family archive and then make a project out of it. In a way, it was all just an excuse to go back to that house I never liked, lie in my bed and have breakfast the next day while listening to my grandmother turn on the radio. I found many photographs, videotapes, expired ID cards, drawings and a lot of cameras. I placed everything on the dining room table and thought I could set up a stall at the Rastro [*footnote: Madrid's famous street flea market.*].

I found one of my diaries. It had been given to me by my best friend. I did not remember it. I had gone to Lima with the purpose of finding things about my family's history, but instead I came across some texts that apparently had been written by me.

Wednesday, November 1st, 2007

Today I had a 50 meter race. When I was getting to the finish line I fell and scratched my knees, blood came out. When I was going to the infirmary the doctor was not there and the optician was closed. My legs hurt a lot. My mom took me to the bathroom and poured water on my knees and my right elbow. In front of the optician's office there were some benches, and beyond that was the volleyball court. Ther[5], a physics teacher saw me. The professor put some hydrogen peroxide with cotton on my knee ... that calmed me down a bit but it still hurt. Professor Pedro gave me a gold medal for being brave, then I went to watch the girls' soccer and they won, after the soccer game my mom and I went to the optician again. It was already open but the doctor was not there, I sat there waiting for my mom to look for the doctor. Finally she found him, the doctor gave me some hydrogen peroxide and also some gauze with soap and water, which burned me a lot. They put a thin gauze called "yiellonet" and normal gauze, and finally some adhesive tape. Then I went to see the boys' soccer game, well, they didn't win in the end but I know that the most important thing is to participate....

Archiving Madness

I was interested in taking this daily and intimate anecdote as a starting point, since I consider that it is directly related to several of the ideas that have surrounded every session of the Z Academy for Boomers—pain, security, family ties, vulnerability. For the final session of these workshops, the teen feeling was more present than ever, which is why the right time had come to reflect on all these feelings that had emerged throughout the days. To that end, as a trigger, the pitch was to create a space to think about how the reuse of tarot cards created by the teenagers could be envisioned as a methodology similar to the work carried out by archivists to critically relate to an archival space.

Today, the archival practice is not only about making archives work, but also about understanding how the action of archiving is about creating forms for something to endure.6 We all keep some memory or document that we decided to value at the time or, maybe, just the opposite. We all have an archive that is our

---

5 Purposefully wrong translation to respect original misspell.

6 With this, we refer to the concept studied by the philosopher Jaques Derrida (1995) when he talks about the existence of an "archival drive" that ultimately constructs the subject himself and, with it, the discourses of his environment.

own personal and acquired memory, where our traumas reside, but also our desires.

When we hear the term 'archive', it is very likely that we automatically relate it to public institutions and thus to organizations built by political decisions that can both silence and magnify voices. Archives contain documents, audiovisual works, writings, objects with historical value, elements that allow the institution to constitute itself and have credibility.7 Therefore, the generated space to develop a critical or reflexive alternative will depend on the image or history that we wish to maintain. When thinking of our body as an archive, we see it necessary to think of a way to prevent it from becoming a source that tells a single discourse, a single story. That is utopia, that is the madness.

Nowadays, the term 'archive' is related to the digital files we have in the computer, which is why I suggest re-thinking in analogical terms. Although it may seem obvious, it is necessary to remember every now and then that our society is built under the actions of ourselves, but also of the people around us. One way of representing this process is through the archivist's work and its relationship with historical memory. Consequently, it's time to look for methodologies where the action of archiving—and, with it, of relating to each other—transforms our environment.

To start creating them, we must start from our own body—from our own personal archive. It's important to think of all the days shared in the Z Academy for Boomers as a moment where bodies have been placed in the same space and where the goal has been to create new ways of relating to each other. During the days prior to this last session, I was able to observe a desire to remember an *adolescent* way of thinking—all this through specific documents: tarot cards. How to create an archive of this exchange? Our body moves and sometimes creates documents, records; methodologies of resistance. Our body writes and draws as a way of documenting our feelings and anecdotes. In this case, how to motivate artistic creation so that participants re-signify tarot cards? How to archive this madness?

To frame these reflections, a final exercise was proposed using the joker cards designed by the teenagers, characterized by phrases written on the back describing everyday situations in which they experienced psychological suffering.

"I haven't slept for a week."
"I'm drowsy from the side effects of psychiatric medication."
"I have an exam tomorrow that I might fail"
"I've been kicked out of class after having an anxiety attack."
"My mother has had an emergency and I have to take care of my siblings."
"I've been kicked out of class after suffering an anxiety attack."
"Part of my loved ones are in war territory."
"The rest of the team has abandoned me; I have been left alone."

The main thing was to understand these letters as a series of documents through which the teenagers archived a part of their emotions. Therefore, what was intended was to understand these premises and design from it a gesture to revalue these documents and, in this way, preserve them.

Under Which Device? The Trauma Archive

As a formal reference and source of inspiration, the decision was made to start from audiovisual works by artist Patricia Esquivias, from the Hamaca archive. Esquivias creates narratives based on anecdotes and historical coincidences within Spanish popular culture to examine and criticize hegemonic discourses. To do so, she uses images and texts, which she places in front of the camera.

To understand the device used by the artist in her videos, the session included a screening of *Folklore II* (Patricia Esquivias, 2008). In this work, the artist shows printed materials and diagrams drawn by her while she speaks to a live audience. The nature of this piece is a hybrid format: it seems to be somewhere between a recorded lecture, a video essay or a performance.

Following the same formal characteristics, the idea was to perform a work similar to Esquivias' in groups of three. Each group chose a joker card from which they had the mission to create a narrative that could be exhibited later. Colored paper, markers, stickers and other decoration materials were provided, along with images taken from the internet, like memes and Whatsapp stickers. In the same way, to generate the viewing tool where the works could be observed, a device was designed using a mobile phone camera positioned overhead on a lamp. This tool helped motivate the participants and encourage them to carry out the exercise.

Z Academy for Boomers: The Graduation

After the time dedicated to the creation of the pieces, the participants exhibited their work and shared the feelings experienced during the two weeks of learning. The video creations were based on the following premises:

1) "My mother has had an emergency and I have to take care of my siblings".

The first group, formed by Paula, Jeruso and Cristina, performed a piece with punk music in the background, which added rhythm to the sequence of objects and images they displayed. In essence, the work conveyed a sense of chaos, but also of tiredness and anxiety. In the same way, the piece was also characterized by a certain touch of dark humor regarding the described situation, which we interpreted as a way of representing madness.

2) "I have an exam tomorrow I might fail"

The second piece, created by the group composed by Gad Yola, the teenager and Ana Locus, was a video-performance centered on a young person recounting the sequence of tragicomic events leading up to the day of an important exam. The work is dominated by a sense of vulnerability but also of innocence, transmitted—as in the previous work—through humorous elements—for example, the use of a song by Julio Iglesias to tell the end of the story.

3. "I haven't slept all week"

The group formed by Leticia, Zoí and the teenager did a work based on the fact of not having been able to sleep all week. The method used to tell the story was the design of a comic strip, with texts and images that follow a teenager in their day-to-day life at school. They crafted phrases like: "I sent a message to my mom asking her to come pick me up. She didn't reply. Two hours later, I realized I had sent it to a public school Telegram channel." This was accompanied by WhatsApp stickers which, as in the previous works, added a touch of humor to the narrative of psychological distress.

The End?

Based on the audiovisual device used, the participants were given the power to intervene in the documents created by the teenagers and, in doing so, re-signify them. The camera became a way of archiving this exchange between teenagers and boomers

7 These ideas are motivated by the work of the archivist Jorge Blasco on the archive as epistemology and its performativity.

through which to understand, above all, the needs of the former. We dare to connect this action to an archival origin based on the desire to collect records made by other people in order to preserve them and to activate their emotions. In short, the participants succeeded in creating a new card through the various video performances. Amidst laughter, awkward silences and a round of thanks, we realized that we will only be able to identify the influence of these sessions in the participative bodies as archives during the following months.

Author's Note

I started this report talking about a diary, and now I'm thinking I should return to writing in it.

TRIGGER FILM:

Folklore I (Patricia Esquivias, 2006)

Colophon (Locus)

In a world marked by ecological and social uncertainty, where younger generations face unprecedented global challenges, education can no longer remain a static or anachronistic process, detached from contemporary realities, Z Academy for Boomers aims to challenge traditional learning structures. It invites participants to immerse themselves in a reversed educational experience where the voices of teenagers become the starting point for dialogue about the end of the world.

In an environment saturated with apocalyptic narratives, this project positions itself as a counter-spell against despair. It goes beyond simplistic reductions that confine the eco-social crisis to climate change. It sheds light on the structural omissions embedded in both educational programs and the current media. The eco-social crisis is not a natural phenomenon, but the result of decisions made by corporations and governments. The Z Academy doesn't surrender to contemporary affliction; instead, it takes it as a starting point to imagine alternative futures and collectively reflect on how to build them.

When a postal code has more influence on our health than our genetic code, it becomes essential to recognize that inequalities have deeply systemic roots. They cannot be addressed superficially. Overcoming them requires both critical understanding and transformative commitment.

To activate this, Locus* puts Mad Culture into play. At its core, it's an exercise in radical imagination that allows us to narrate our rage and dreams. This artistic movement, born from Mad Pride, is not limited to mere aesthetic expression: it challenges the cultural status quo by building meanings of their own that are anti-authoritarian and collectivist, prioritizing the individual-community experience over elitist dogmas. It offers pathways to navigate, soften, channel, and collectivize seemingly unusual experiences. This nurturing prepares the ground to create spaces where to embrace the suffering and recognize the right to madness—not as a pathology to avoid, but as a territory of resistance. Madness, in this sense, invites us to explore the margins of educational and artistic thought and practice.

It is within these spaces that we put an alchemical methodology into practice. Through critical pedagogies and cultural mediation, we aim to transmute the experience of individual pain into collective liberation. The "nuts" artistic processes, which seek neither quick nor comfortable answers, open pathways for lateral thinking, symbolically and emotionally. From this perspective, we activate critical awareness, challenge pre-established structures, and explore new ways of seeing the world.

The "educational tarot" emerges as a program designed to destabilize conventional forms of knowledge. It places teenagers at the margins of their academic routines and adults in an uncomfortable space, where the rational and the hegemonic give way to magical, visual, and artistic knowledge. Far from following direct or analytical teaching and learning logics, the tarot invites adults to leave their comfort zones. It encourages them to accept the uncertain and the ambiguous, connecting with the subjective and emotional worlds of teenagers while also exploring their own, shaped and constrained by the passage of time. This symbolic tool doesn't seek to provide clear answers but to open doors to new ways of interpreting the present and the future.

This process has been made possible thanks to an educational team that allowed another Z Academy to become part of their "school," to the teenagers who generously shared their madness and vulnerabilities, and to the human and material support of Hamaca. And, as always, thanks to Mad Pride: that magical key that challenges the inquisitorial models of divergence and reminds us that being, feeling, and affecting from a lunatic place is a form of resistance and catharsis.

May this first Z Academy be a spell, a spark, a beginning to keep expanding a collective tarot that helps us unveil the hidden state of things and illuminate other possible paths. Here's to 10, 100, 1,000 Z Academies!

Poem of the Exhausted Body

I am tired.
I have too many things to do.
The body is exhausted.
And I am not well.
It's hot and I hate mosquitoes.
And I feel like doing pointless things.
I need good weather.
My mood is bouncing.
I could explode any moment.
I'm so sleepy.

I'm tired.
Of the grades they give me.
Of my thoughts that swirl and afterward there's a void in my head.
Of the useless goals.
I'm tired of the world.
I'm tired of understanding.
Of being interesting.
Of people.
Of being crushed in the full subway.
Of the drivers who don't know how to drive.
I hate not having money.

I hate old women who insult me in the morning.
I hate not understanding the weather anymore.
I'm tired of my music.
I hate babies, especially in the morning.
I have an obsession with make- up.
No, no, I don't hate anyone, just May.

I'm tired of relationships with humans.
I'm tired of the telephone.
I hope May ends.
I have slept 8 hours in three days.
I wake up.
I want to throw myself off the balcony.
The printer ruined my project.
No, no, I won't do anything.
I spent too much money on concerts.
Yesterday I tutored a child and they didn't pay me.
Now I am happy.
I'm afraid I have a fungus inside.
The only good thing is that I do singing, in Novate Milanese.
I can't wait for May to end.
Yesterday I met a cheerful person.
Now I can go to Gardaland because I finished the Esselunga point collection.

I am happy because I went to the DSA Commando concert and paid for it.
I didn't tell anyone to fuck off today.
I like the colors of May.
I want that day when I call a friend of mine then go away.
We go for a walk recounting a bit of everything.

As soon as it's over I'm going to Mirabilandia too.
I hope together with my cat to draw.
In July I will go to my first Stray Kids concert.

I dream of being a hairdresser only for women.
I dream of the certainty that the places I love will not disappear and burn, especially Tuscany.
I dream of snow, in Milan.
I dream of making time to visit Iceland before it melts.
No, no, I meant to say: Greenland
I dream of seeing the stars, from Milan
I dream of traveling to California amid the wildfire
I dream of the respect for whatever the insects on the plants are doing.
That makes sense to go to the mountains and see snow where it should be
But do you know that my grandmother used to say this phrase when I was a child?
I dream about the sea not continuing to rise.
I dream of rich people's money to solve the climate collapse.
I dream of stable weather.
I dream of going back to the past to see a time when pollution was not yet there.

I wish I could stay in Milan in the summer and and not die of heat.
I wish I could stay in someone's house without air conditioning.
I wish my children could see.

I dream of places where no humans ever go.
I dream of someone giving a damn.
I dream of a balanced marine ecosystems.
I dream of fish coming back and jellyfish going away.
I dream of reencountering animals that went extinct.
I have a wish: to go back in time, to the point before the beginning of the end
I have a wish: a house with a lawn, and with climbing plants.
I have a wish: to play the oboe in the cathedral square.
I want constancy in things.
I no longer know what I wish for.
I no longer want to procrastinate.
I have a wish: for beauty to be saved.
I have a wish
I want..
..to go to Tokyo Disneyland.

I want to mix disciplines.
I want money to protect art.
I have a wish to see fireflies.
I want to live in a Wes Andreson movie.
I have a wish to see my mother and father together.
I want to get the call I've been waiting for five months.

I have a wish: to make my parents proud.
I want a different social order.
I want to have no remorse.

Will I manage to recover from this disease
Will I succeed in starting this comic book that I've been thinking about for two years
Will I succeed in getting a motorcycle
But then what am I going to do with a motorcycle
Will I manage to be happy all the time
Will I manage to be useful
Will I be able to work in Ducati
But I'm so obsessed with motorcycles
I'll manage not to hate myself
Will I manage to have children
Will I manage to play the fife
Will I manage to live with a parrot
Will I manage to do theater
The thing I had in mind now has nothing to do with it
Will I succeed in writing a story that will know how to have an influence
In the meantime I will begin to write
Will I manage to return to my mother's land
Will I manage not to regret the choice to make art
But is it really a choice
Will I manage to have courage
Will I manage to stop being a zombie

Will I manage to go to Norway
Maybe Scandinavia is overrated

I see a world where animals have intensive farms for humans
I see mutant people who only breathe exhaust fumes
I see a world where we only eat garbage
We're almost there
I see a world where nature takes revenge on man
We're almost there
I see man fleeing to other planets but becoming a slave to another species
I see a future where any form of art is erased by AI
I wonder what it's like to be a mushroom
I see a future where there are mushrooms that have lobotomized us all
I see a world where air must be paid for
I see robots taking over
I see a world where we're all made of plastic like Barbie
I see a world without water
For a billion people, it's already happening.
I see a world where we drown in a sea of oil.
I see a post-apocalyptic world where we have anti-radiation organs.
I see a world where we eat our pets.
We've done it for millennia, if you include roosters and pigs among the pets.
I see total urbanization.
I see a world where flowers cost more than diamonds.
I see everyone against everyone.
Worse than now?
Much worse than now.
I see a world with private healthcare everywhere.
I see a world of garbage dumps.
Yeah, in fact, incinerators are too expensive.
I see humanity no longer knowing how to communicate because all the languages are forgotten.
I hope for a world without gas boilers.
I see a perfectly functioning socialist system.
Where everyone has a home, food, water, and clothes.
And everyone can fulfill themselves and study for free.
I hope for a world where everyone grows their own food.
This hope is controversial, I'll explain later.
I hope for a world where animals have the same rights as us.
I hope for a world where I can do the job I want, justly.
Without worrying about starving to death, justly.
I hope for a world without hidden agendas.
I hope for a world with a lymphatic system that distributes everything fairly to all.
I hope for a world where everyone does their part.
I hope the war ends.
I hope for a world where we no longer have to dream of a world different from the one that already exists.

Authors

HAMACA is an independent cultural association established as the referential archive for experimental audiovisual works in the Spanish state. Its catalogue contains the most remarkable history of single-channel and experimental video practices from the late 1960s to the present day. Operating since 2007, it's an initiative that comes directly from the artistic community through the Association of Visual Artists of Catalonia (AAVC).

Through a network of collaborations with institutions, state and international agents, Hamaca creates a public program that puts the focus on the work of curatorship, mediation, support to production and media studies. The catalogue productions are exhibited in cultural, educational, or social contexts, thus contributing to the dialogue between the video works and the social environments and valuing the medium as a tool for the construction of collective imaginaries. In addition, it works as a distributor, defending and promoting the fair compensation of the artistic labor.

Based on a logic of accessibility and promotion of free culture, the whole archive has been digitized and made available for consultation and research through the online platform hamacaonline.net.

HAMACA Learning aims to promote learning and research around experimental audiovisual work and to provide technical and conceptual training for their production. To achieve these goals, we develop learning programs for young people, higher education, professionals and interested parties. The workshops are led by filmmakers from the archive and workers in the sector who put their knowledge and experience at the service of other creators, teachers, students and researchers.

KINLAB/Landscape Choreography supports collective processes of intervention in the urban space. Through an interdisciplinary approach that integrates public art urbanism, performing arts and social sciences, it promotes the culture of self-determination and self-construction of common spaces. It focuses on the direct participation of bodies in the construction of the landscape. It is conceived as a collaborative platform between artists, cultural workers, universities, local authorities, and informal groups of active citizenship in Europe. It intervenes in processes of social transformation by promoting a different use of urban space, creating new artistic works, encouraging cultural programming, and the development of innovative social networks.

The idea behind the project is that art is an agent of transformation of reality. The opening of a discourse and a public debate must be performative: triggering a process of transformation that results in real and real and innovative practices. Only by starting from cultural activism does one arrive at designing spaces, discussing their governance, rethinking social and economic relations.

The objective is to network local communities and national and transnational organisations, in the field of culture and beyond, on the issues of the role of culture and forms of democracy.
https://www.landcho.eu/

Emanuele Braga is an artist, philosopher, and activist whose work focuses on the relationship between art, economy, and technologies. He was a co-founder of MACAO, a new center for art and culture, and the Institute of Radical Imagination (IRI), a transnational research and artistic production center that challenges post-capitalist alternatives. He has collaborated with the University of Milan and has taught lectures and seminars at various European universities.

Zineb Mahassini is an artist whose practice spans visual art, film, and performance, with a particular emphasis on lens-based and live media. Their work collaboratively engages with intersectionality within specific environmental and cultural contexts. Collaboration is central to their approach in social artistic projects, ensuring accessibility and incorporating diverse perspectives to highlight the relationship between personal and collective realities. Through this, they encourage reflection on the societal structures that shape the dynamics of exclusion.

Nada Colectivo is an association based in Madrid that produces cultural projects. It's made up of cultural workers Ana Campillos and Francesca Alessandro, who design, manage, and mediate projects, events, and activities that, through contemporary art and culture, stimulate critical thinking, challenge the status quo, and contribute to social transformation. The core of their work revolves around advocating for cultural rights, celebrating diversity and the communal, and questioning pre-established norms. In their award-winning trajectory since 2017, standout projects include Locus*.
https://www.nadacolectivo.com/

Locus* is a project that explores the intersection of culture and mental health from a critical and community-based perspective. Its aim is to promote the cultural rights of those who experience psychological suffering while encouraging a more holistic perspective on mental health. These goals are achieved through a variety of artistic actions: long-term cultural mediation processes, conferences and talks, non-formal education with teenagers, pedagogical and community mental health resources, radio programs, specific workshops, university teaching, and countless other activities—all working through art to generate conversations that are usually kept silent.

Locus* is a pioneer project from "Crazy Culture" in Spain. From 2019 to the present, it has received significant support from entities such as Medialab Prado, the Fundación "la Caixa", La Casa Encendida, the Ministry of Culture, the Ministry of Education, the Reina Sofía Museum, and the CCCB. It has been featured in recognized media outlets such as El Salto, El País Semanal, elDiario.es, and Público. It has also been awarded by the Fundación Manantial. Beyond its work in Z Academy for Boomers, Locus* has collaborated with Hamaca on various occasions, including: an extracurricular film forum activity, the pedagogical resource "These Screenings Are a Safe Space," and the workshop Visiones Majaras.
https://proyectolocus.org/

Ana CSC (Vallekas, 1993) is a cultural worker who intends to organize her anger and defend her joy mainly through cultural management at Nada Colectivo and coordinating recognized projects such as Locus* and Galaxxia, through which she promotes the cultural rights of various marginalized collectives. She complements her work with independent collaborations with entities like El Cinorrio, the Goethe-Institut, the Institute of Radical Imagination, or the Reina Sofía Museum. Ana stands out for her interest in exploring and invoking the unexpected, with audiovisual contemporary art being essential to her identity and creative journey. Under the influence of video creator Toni Serra (Abu Ali), she embraces William Blake's mantra: "In the universe, there are things that are known and things that are unknown, and in between,

there are doors." She views Z Academy for Boomers as a door to conjuring more accessible and expansive ways of understand cinema's potencial.

Francesca Alessandro (Catania, 1990) is an architect and cultural worker at Nadaº, a production company she co-founded and coordinates alongside Ana CSC. She has collaborated, among others, with Basurama, Husos Arquitectos, Institute of Radical Imagination, and the Reina Sofía Museum. Her work is mainly articulated around community culture, with a special interest in cultural mediation. Currently, she explores the intersection of art and mad culture through Locus* and incentivates the promotion of youth work, territorial diversity, and labor rights through Galaxxia. In Z Academy for Boomers, she mainly focuses on cultural mediation, seeking to exploit the potential of experimental audiovisual media, which becomes a tool of self-determination and empowerment for teenagers.

Pablo Martínez works as a professor in the Department of Art History at UCM and is also a member of the collective Paisanaje. Over the last decade, his institutional work has sought to challenge the limits of museums to imagine eco-social institutional practices: from the creation of a rooftop garden at CA2M or the opening of a permanent kitchen at MACBA, to networking with collectives, neighborhood groups, and artists in residency. In 2004, he started a the teen programs at the Reina Sofía Museum with the *hastadieciocho* project, later developing EquipoSub21 in 2006. That fascination with teenagers has accompanied him throughout his career, shaping youth programs at both CA2M and MACBA. He has edited books, curated performance cycles, activated collective creation processes, accompanied in-residency artists, curated exhibitions, negotiated with neighbors, protested against the MACBA expansion, moved chairs, placed water bottles, applied for grants, and danced until dawn. Currently, his research and practice is oriented towards the ecological crisis and the role of art in the construction of a new hegemony that allows a less violent and more fair transition. He tries to go out dancing whenever he can.

Clara López (Mesa Camilla) is a Fine Arts graduate by the UCM. Between 2015 and 2024, she has worked as an educator and art mediator in various projects, from which she stands out Chiquitectos, where she led workshops, summer programs, intergenerational groups, and a participatory project with teenagers at Espacio Abierto Quinta de los Molinos. As a cultural manager, she supervised La Limonera Project, a self-managed art space in Madrid's Sierra Norte, coordinating various initiatives that served as a bridge between rural and urban contexts. She is currently finishing a Master's in Artistic Education in Social and Cultural Contexts at UCM with a focus on health in close connection with Mesa Camilla, her artistic and education project centered on illness and rest. From this, Tara Jome was also born, a podcast she has directed since 2022.

Lucía Egaña works through artistic practice, writing, research, pedagogy, and self-instituting practices. Her work addresses the relationship between high and low culture, high-tech and low-fi, North and South relations, dissident sexualities, and methodologies. She did studies on Visual Arts, a Master's in Documentary, and PhD in Audiovisual Communication. She has published and coordinated various books (*Una cartografía extraña*, Metales Pesados, 2021; *Enciclopedia del amor en los tiempos del porno*, Trío Editorial, 2020; *Acá soy la que se fue*, t.i.c.t.a.c., 2019; *Atrincheradas en la carne*, Bellaterra, 2018, among others), and she currently coordinated the researches "De-center the gaze to amplify the vision" and "Subnormal methodologies". She's part of collectives such as Instituto de Estudios del Porno, Musea M.A.M.I., Cooperativa de Técnicas, Centro de Estudios de la Naturaleza Extractiva (CENEx) y Pluriversidad Nómada.

Desmusea is an artistic collective of digital cultural mediation formed by Clara Harguindey and Daniel Pecharromán in 2018. Between the intersection of the physical and the virtual, Desmusea explores conceptual and formal possibilities around museums and artistic collections, creating mediation projects that take shape both in person and on-screen. They have worked with institutions such as the Reina Sofía Museum, the Center of Contemporary Culture Condeduque, or CaixaFórum. They have also taught lectures and workshops at Medialab Prado, Tabakalera and the CCE Montevideo, and between 2019 and 2021 they've participated in Matadero Madrid's artists in residency program. They are currently engaged in a research residency in Art and Education at Centro Huarte, in Pamplona.

Gayola is a drag artist and migrant based in Madrid, who articulates her creation from an anti-racist queer perspective. She debuted with the collective Don't Hit La Negra (2019-2020). She is part of La Casa Drag Latina, a collective of migrant drags who reclaim their place in Spain's artistic scenes since 2019. She has been instructor of the Drag Queen/Drag King workshop alongside the Ayllu Collective at Matadero (2019), and she was part of the public program Pensar con las entrañas, held at the Artistic Residencies Center in Matadero Madrid (2019). She has been a speaker at digital festivals coordinated from Lima, such as Cabritas Resistiendo and Pussy Pussy Orgullo. She has also participated in the microfestival Usergender, with the project GALAXXIA (2020).

Milagros Valerio is a communicator, archivist and audiovisual creator. She researches video materials, such as the Villa TV TV channel collection, a self-managed project promoted in the 1990's by the Centro de Comunicación Popular y Promoción del Desarrollo of the Villa El Salvador neighborhood in Lima, Peru. A graduate of the Elías Querejeta Zine Eskola's Archive program (2021-22), she has published filmic essays in the Tecmerin magazine and in the *Correspondencias: cine y pensamiento* critical journals. Her short films have been part of festivals, such as Alcances (Cadiz, 2021), Hecho por Mujeres (Lima, 2022), Atemporal (Cajamarca, 2022), and Dock of the Bay (Donostia, 2022). She's interested in the relationship between cinema and archive through projects with friends who share the same dissident concerns.

Diego Calvo Cubero is a graphic designer and founder of Cupé studio with Luis Lloréns Pendás. He produces graphic projects for cultural institutions, artists and publishers. He has worked with Alianza Editorial, Espositivo, hablarenarte, Tenerife Espacio de las Artes, Biblioteca Nacional de España, Museo de Pontevedra, Museu de la Música de Barcelona and Museo Reina Sofía, among others.

How to Build a Shelter
A Manual Guide

1. Prepare the Ground Floor Frame

Start by creating a solid base for your shelter. Construct the Square Base: Place four long wooden slats on the ground to form a square or rectangular base. These slats will act as the foundation for your structure, so choose the sturdiest pieces you can find. Secure the Corners: Use screws and your drill to fasten the corners of the slats together. If you don't have a drill, rope or twine can be used to tie the corners tightly.

2. Build the Vertical Supports

The vertical supports will provide the frame for the walls and roof. Place the Vertical Posts: At each corner of the square base, place a small tree trunk or wooden post. These should be sturdy and tall enough to support the roof. If you don't have straight trunks, look for saplings or flexible branches that can be secured upright. Secure the Posts: Drill screws into the base to anchor the vertical posts.

3. Add the Top Frame

Place Horizontal Slats: Lay four horizontal slats across the tops of the vertical posts. These will form the frame of your roof. The slats should be securely fastened using screws or nails. If screws are unavailable, rope can still be used to tie the slats to the vertical posts.

4. Reinforce the Structure

Cross Beams for Extra Strength: Place additional short slats or small tree trunks between the vertical posts at regular intervals. These beams will help distribute weight and keep the shelter stable. Tie the Frame: If the structure feels wobbly, reinforce it by adding more rope or wire around the vertical posts and between beams. You can also add materials such as foil, fabric or tape to strap the vertical posts together.

5. Attach the Roof and Walls

Cover the shelter with plastic sheeting for protection from the elements. Drape the plastic sheeting over the top of the frame. It should cover the entire structure, with some overhanging to form walls. Start from one end and work your way across the top, ensuring complete coverage. Use rope, twine, or wire to attach the plastic to the frame. Tip: If you don't have enough plastic sheeting, combine tarps or old cloth to patch gaps. The goal is to make the shelter waterproof.

6. Create an Entryway and comfort

If you find any extra fabric, tarps, or old clothing, lay it on the ground to help create a more comfortable and dry resting place.

Final Steps

Tip: If you have any extra old clothing, use it to create makeshift bedding or pillows. Stuff it into plastic bags or containers to add comfort and warmth.

After building your shelter, make sure to inspect it for stability and any leaks. Tighten any loose ropes or plastic, and reinforce weak points. If necessary, add more materials to ensure the shelter holds up in harsher conditions.

While this shelter is temporary, it will provide protection and peace of mind as you continue to navigate the challenges of this new world. By utilizing the materials around you and maintaining the shelter, it will serve as a safe place to rest and recover.

The creation and construction of the tent is part of the second component of the project at Kinlab, which involved an Art Lab with hands-on activities in collaboration with the students of the Liceo Artistico Boccioni in San Siro. During the lab, teenagers engaged in sculpture, installation art, and audio-visual art. The project culminated in the construction of the shelter and the presentation of a short film displayed inside the tent. The installation showcased the students' multimedia artworks, including poetic writing, both analog and digital visual pieces, photographs, and self-composed music.

CLAMOR

"BOMBA

Respirar
Respirar Respirar
Respirar Respirar Respirar
Respirar Respirar Respirar
Respirar Respirar
Respirar Respirar
RespirarRespirar
RespiraRespirar
RespiraRespirar
RespiraRespirar

nada

Nada

NADA

dale mar a

Vallecas

HAMACA
plataforma de audiovisual experimental

landscape choreography

Cofinanciado por
la Unión Europea